すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成13年9月1日発行(毎月1回1日発行)
第2巻 第9号 通巻第16号
enterbrain
月刊アルカディア
9月号
ARCADIA
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
2001
No.016
9
650
yen
SEPTEMBER
●「俺の屍を越えてゆけ」
ガンパレード・マーチ」を開発した
アルファシステムがアーケードに参入!
式神の城
●アーケードゲーマーも納得!!
VF.NET&携帯で遊ぼう!!
3大格闘ゲーム・最新コマンド掲載!!
「カプコン&エス・エヌ・ケイ」絵師座談会
付録「CAPCOM VS. SNK 2」B2判ポスター
CAPCOM VS. SNK 2
バーチャファイター4
鉄拳4

SEGA®
Virtua
Fighter 4
TM
AM2
SOFTWARE R&D DEPT.#2
Presented by AM2 of CRI http://www.sega-rd2.com/vf4/
Original Game ©SEGA ©SEGA / CRI 2001

NAOMI 2
一瞬の輝きに全てをかけた、
あの格闘魂を呼び覚ませ！
あの「バーチャファイター」最新作がこの2001年に……
長き沈黙を破り、満を持して登場！
パンチ・キック・ガードの簡単な操作で無限の駆け引きが可能！！
ジャブ一発で流れが変わる……あの当時の熱い攻防が今ここに再び蘇る！
ため攻撃
壁際の攻防
避け攻撃
受け身
「VF.NET」がバーチャファイターを新次元にステップアップさせた！
すべてのバーチャファイタープレイヤー同士をつなぐネットワーク、それが「VF.NET」。
「VF4 CHARACTER ACCESS CARD」を使用して対戦すると、プレイヤーの情報はリアルタイムにVF.NETサーバーに送信され、対戦の戦績やプレイの詳細などが保存されます。
プレイヤーがi-modeでVF.NETにアクセスすると、自分の情報だけでなく、対戦した相手プレイヤーの情報を見ることができます。
VF.NET で広がる無限の楽しみ
カードが対戦を熱くする！
リングネームの表示
リングネームを設定するとランキングに使われるだけでなく、ゲーム対戦中にも画面に表示されます。
対戦戦績に応じた「段位」システム
ゲーム画面上に対戦戦績に応じた段位が表示され、対戦相手のレベルが確認できます。
キャラクターのカスタマイズが可能
自分のプレイキャラクターのカラーカスタマイズが可能。
対戦の履歴が残り、自分のプレイを振り返ったり、対戦プレイヤーの情報を見ることができる！
全国のプレイヤーの中での自分の位置を確認したり、過去に対戦したプレイヤーの情報を追いかけることなども可能。
対戦したプレイヤーからの評価や、戦い方のアドバイスが受けられる！
対戦した相手に対して「評価」をつけることができ、プレイヤーの情報として記録されます。
仲間とチームが組める！
複数のプレイヤー同士でチームを結成することが可能。チームメンバーはお互いのデータやプレイ状況を詳しく見ることができます。
SEGA® 株式会社セガ
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/

NAOMI™
決戦の
時はきた。
CAPCOM®
VS.
SNK® 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001
ミリオネア ファイティング 2001
© CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.
© SNK 2001
CAPCOM VS. SNK 2
ゲーム大会開催予定!!
詳細はカプコンホームページで発表。

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア
2001.9 No.16

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
CoverIllustration/AM2 OF CRI VirtuaFighter4
Original Game ©SEGA ©SEGA/CRI 2001

特別付録

©Illustration by 森気楼
©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.
©SNK 2001
※「CAPCOM VS. SNK MILLIONAIRE FIGHTING 2001」は、一部（株）エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、（株）カプコンが製造・販売するものです。
※「SNK」は、（株）エス・エヌ・ケイの登録商標です。

付録B2判ポスター
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2

GAME LIST

AD LIST

SERIALIZATION

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）

新鋭・アルファシステムが放つ幻想怪奇シューティング登場!!

式神の城™

真夏の夜の悪夢

少年陰陽師

玖珂 光太郎
Kuga Kohtaro

今時珍しい学ランを着て、その内側に、しこたま御札を隠し持つ少年。事前に御札による罠を仕掛け、トラップゾーンに敵を追い込んでいく戦法を取る。美人の食人鬼『ザサエさん』を守護霊に持つ。

引退間際の刑事・山さんに、いつも電話連絡している。結城小夜とは、合同捜査の段階から口喧嘩が絶えないらしい。

帝国のメガネ魔女

ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン
Fumiko Osetta Vanstain

漆黒の服で魔法の箒に乗ってマッハの速度で飛行し、パンツァーファウストをぶっ放すミリタリー魔女。

腕にジョリーロジャー（髑髏十字）の赤い腕章をつける。

ドイツ第三帝国の末期に日本に亡命したナチ士官の子孫。大独逸が発掘した太古の魔道兵器“エチオピアの瞳”を持ち、これを使って無宗教国家日本に降りかかる霊障と闘い、取り除いてきた。現在は罪の意識に脅える祖父の車椅子を押しながら、静かに過ごしている。 万人のために役に立つ仕事をしたいと思いながら、それが出来ないと悲しく思っている。

Story

2005年、7月の夏。

灼熱都市と化した東京で、連続猟奇殺人事件が発生した。

被害者は全員女性。死因は外傷性ショック死。いずれも時間をかけて身体の一部を鋭利な刃物で抉られており、検視の結果から、20時間前後をかけて生きながら殺されたことが判明する。

7月21日。31番目の被害者発見。事態を重く見た警視庁は、この事件を特定犯罪第568号に認定、オカルトとの関連性を重視、オカルト界の有力者をオブザーバーとして調査を開始する。

そして、7月23日。32番目の事件現場から、物語が始まる。

The Castle of Shikigami

漆黒の一匹狼
日向 玄乃丈
Hyuga Gennojo

今時珍しい、硬派の探偵。死んだ幼い依頼主の依頼を守り、事件を追いつづけている。夏でも黒いスーツ・サングラス・帽子を身につけている。人種のるつぼである大久保に住まい、外国人からダーティな武器等の横流しを受けている。

古くからの大神の血筋にあたり、狼に変化する獣人の能力を持つ。怒りが爆発すると変化する。

マリアッチな霊元道士
金 大正
Kim De Jon

在日朝鮮人の道士。夜は複雑な祭礼を取り仕切る儒教の道士である一方、昼間は子供たちにテコンドーを教えている。日本人生徒の一人が事件で死んだことから、道場を閉鎖し、犯人を追い始める。

道士服の上からトレンチコートをはおり、剣を入れたギターケースを持つ。

少女祈祷師
結城 小夜
Yuhki Sayo

四羽女体神社の巫女であり、当代随一の神力の使い手。現在16歳。戦国時代から続く神道の家柄。鳥居にとまる神“ヤタ”を使う、対魔術戦のエキスパート。 やんごところない筋からの要請によって、飛騨の山奥から列車に乗って上京、一人東京駅に降りる。

世俗から隔離され、学校には今まで一度も行ったことがない清楚な大和撫子。少々言動が浮き世離れしている。

シューティング業界に新たなる新興勢力が現れた! その名も“アルファシステム”。熊本に居を構える、新進気鋭のクリエイター集団である。

アーケードゲーマーには馴染みがないメーカー名かもしれないが、家庭用作品においては、プレイステーションを中心にした数々の名作を手がけている。弁田省二を迎えて作られた大河RPG『俺の屍を越えてゆけ』、2000年CESAゲーム大賞、優秀賞など複数の賞を受賞した超フレキシブルSLG『ガンパレード・マーチ』などを開発した実力派メーカーだ。

そのアルファシステム初の自社ブランド製品でもあり、アーケードゲーム初参入作品でもあるのが、この『式神の城』なのだ!

『式神の城』は、タイトーのG-NET基板を使用した、縦スクロールシューティングだ。紹介したキャラ設定を見てもらってもわかるように、細緻な世界観に裏づけされた作品に仕上がりそうな気配である。

発売は秋予定。気になるゲームシステムや操作などは、次号以降のアルカディアでお伝えする予定だ。

この戦い——ゆめゆめ侮ることなかれ!!

～アーケードゲーマーも納得～

VF.NET&携帯で遊ぼう!!

VF.NETもついに本格始動。『バーチャファイター4』の魅力をさらに引き出すこのサービスを楽しむには、今のところiモードが使える携帯が必要だ。この機会に買い替えを検討してみては？

イラスト：今井神／4コマ：なりたゆみ

下の7つのコンテンツを楽しめる。プレイをもっと面白くする要素が満載だ。各内容は後のページで。(2001.7.19現在のコンテンツです)

1 ゲームで遊ぶ
2 カード情報を見る
3 チーム
4 アーケード情報
5 VFニュース配信
6 ショートカット
7 VF4技データ
8 各種設定
9 システム説明

アクセスカード

会員登録

iモード

プレイヤー

カードを買うと

VF.NETに参加するキーとなるこのカード。まずはこれを手に入れないと始まらない。

使用キャラクターの情報が登録される。

初めに選択したキャラクターが登録され、専用のカードとなるので、次回からは自動でキャラ選択される。

戦績がサーバに記録される。

プレイの度に経験値が蓄積され、成績次第で段位が上がるのだ。段位と成績は、画面に表示されるぞ。

アイテムやコスチュームが手に入る。

一定の条件を満たせば、キャラに装備するアイテムが手に入る。レアアイテムで、他の人と差をつけよう。

SEGA
ネットワークサーバ
(データを管理)

プレイデータ

プレイデータ

NET CITY
(ネットワーク対応筐体)

プレイデータはセガのサーバに蓄積され、iモードで確認することができる。iモードで行なったカラー変更などはサーバを仲介し、次回のプレイ時にはちゃんと反映されるのだ。

VF.NET 拡げよう VF4の世界

VF.NETは、キミが作る『VF4』の世界。これはすでに、単なる情報閲覧サービスじゃないのだよ。

VF.NETとは、iモードを利用した、『バーチャファイター4』の拡張サービスである。アクセスカードを購入して会員登録を行なえば、通常のプレイに加えて、左の図のような様々なサービスが利用できるのだ。

コンテンツを覗くたびに、自分のキャラクターの成長が、今まで以上に自分のものとして感じられる、この新感覚。アクセスカードを手にした瞬間、それがさらなる『VF4』の深みを開く鍵であることを、きっと理解するはずだ。

アクセスカード

ゲームセンターの販売機かカウンターで、購入できる（1枚500円）。カードの使用回数は500回。裏面のナンバーが、IDだ。

VF.NET つなげばこんなに面白い

筐体だけがプレイフィールド？ いえいえ、今度の『VF4』は、それだけじゃ終わらないのさ。

キミとVF4がリンクする

VF.NETに登録すれば、プレイヤーは『VF4』の世界の一部を持ち歩けるようになる。登録したキャラの情報は、ゲーセンだけじゃなく、iモードを通じていつでも呼び出せるのだ。携帯は、時にはライバルの情報を引き出す端末に。時には自分のキャラクターを育てるための、もうひとつのコントローラーになる。もちろん、遊び方は、下に挙げたものだけじゃないし、新しいコンテンツも増えていくはず。

キミは誰とリンクする？

VF.NETで 情報通

ネットで集計されている全国のランキングの中から、キャラ別の勝率や店舗の情報など、色々なカテゴリーで見ることができてしまうのだ。さらに、自分の知りたい情報を登録しておけば、メールで最新情報も送られてくる。『VF4』の入荷店舗情報や、セガからの最新ニュースも、いち早くキャッチ！

もしかしたら、キミの話題が、全国を駆けめぐることになるかも知れないぞ!?

VF.NETで 仲間探し

いつも通う店にも、自分が知らない強者がいるかも知れない。VF.NETを使えば、広くは全国、または特定の店舗で、どんなプレイヤーがいるのか知ることもできちゃう。強い人が、いつもどの店でプレイしているかも簡単にわかってしまうのだ。全国一位のプレイヤーが、案外近くにいたりするかもね。

ほかにも、VF.NETに登録している友達同士でチームを結成して、チーム毎の勝率を競ったりなんてこともできるぞ。

VF.NETで キャラを育てる

使い込んだキャラって愛着が湧くよね。VF.NETではリングネームを決めたり、キャラの色を変えられたり、アイテムを身につけたりといった機能で、自分だけのキャラクター作りができる。対戦での勝率や、VF.NETのゲームで獲得したポイント。遊べば遊ぶほど、キャラメイクの幅も拡がっていくのだ。

頑張って、自分だけの個性的なキャラクターを誕生させちゃおう！

iモードのしくみ

iモードとは、NTTドコモが対応携帯電話向けに提供しているサービスで、Eメール機能やインターネットへのアクセスができる。一般的に、これらの機能がついたNTTドコモの携帯電話機をiモードと呼んでいる。

iモードでなにができるの？

メール機能

電話に変わるコミュニケーションツールとして確立された携帯電話でのEメール。電話と違い、相手が電話に出られなくても、メッセージを送れるのがポイント。ファイルの添付ができないのと文字数に制限があることを除けば、パソコンでのEメールと変わらないぞ。

ちなみに今回特集しているVF.NETもこの機能を利用しているのだ。

web閲覧

iモードは、インターネットのサイトを表示することができる。表示できるサイトはNTTドコモが管理しているiモードメニューサイトと、一般ユーザーが管理しているサイトがあるぞ。

ただし、表示できるデータサイズに制限（2キロバイト）があるぞ。それを超えるデータサイズの画像や文字情報は見られないので注意しよう。

iアプリってなんだろう

ネットから携帯電話に専用プログラムをダウンロードすると、iモード上でいろいろなアプリケーションを利用できる。それがiアプリだ。

もちろんiアプリではゲームもできる（写真はセガの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』）。また、iモードはすぐにネットワークへ接続できるので、ネットでの情報検索や、ゲームのスコアをインターネットランキングに登録することができるぞ。

VF.NET

URL：http://i.virtuafighter.net/
※セガの公式iモードサイト「セガモード」からもアクセスできるぞ。

NEW 新着情報

VF.NETコンテンツの冒頭にある項目。「VF4」／VF.NETに関する最新の情報を閲覧できる。頻繁に更新されるはずなので、こまめにチェックしておくといいだろう。

VF.NET 手の中で拡がるゲームライフ

ここではVF.NETの各コンテンツを紹介。キミのバーチャライフを一層充実させてくれるのは間違いない！

1 ゲームで遊ぶ

iモード専用のネットワーク型育成ゲーム。ここで獲得した経験値で、数々のアイテムや待ち受け画像などが手に入る。「VF4」のキャラを自分の手で最強格闘家に育て上げよう！

3 チーム

友達とチームを組むことができるのも、VF.NETの面白さのひとつ。ライバルチームを蹴落とし、チーム内で切磋琢磨して、全国チームランキングの上位を目指そう。

- チーム内・チーム対抗ランキング
- チーム名・エンブレム設定
- チームメイトの居場所検索
  チームメイトがカードを差していれば居場所が分かる。

2 カード情報を見る

「VF4キャラクターアクセスカード」を使ってプレイした後、記憶された情報を閲覧できる。戦績・対戦履歴を確認するのはここで。キミの戦い方を分析したアドバイスもしてくれる。

- 戦績データ・対戦履歴
- 戦法アドバイス

VFバトルアリーナ

好みのVFキャラをいろいろな修行を経て育てていく。獲得した経験値を使ってショップでアイテムを購入したり、ゲーム中で超レアアイテムを獲得したりできる。もちろん、アイテムはアーケード版で着用可能だ。他のユーザーとの対戦や、トーナメント大会も予定されている。

[illegible]を選択できる。「VF4」での使用キャラを使うもよし、[illegible]うキャラを選ぶもよし。

[illegible]

[illegible]

ゲーマー的ケータイ選択術

あなたならどれを選ぶ?

携帯電話のインターネットサービスは、電話会社によって能力や料金設定が異なる。「オフィシャルサイトが充実した携帯電話の標準」NTTドコモのiモード、「使いやすいメールと充実した着メロと遊び機能」J-PHONEのJ-SKY、「高品質のデータ転送機能でPC/Palm連携もOK」auのEZweb……。どれがいいか迷うところだ。

ここではメジャーなサービスの比較をしてみたいと思う。携帯電話を購入する際、ぜひ参考にしてほしい。

ウェブサービス	iモード	J-SKY	EZweb
電話会社	NTTドコモ	J-PHONE	au (cdmaOne)
基本通話料金 （学校や会社以外の時間に1分20円以下の通話料のサービスメニューで比較）	プランA 4,500円（無料通話600円分）	スタンダードプラン 4,300円（無料通話分なし）	コミコミOneオフタイム 4,900円（無料通話1,700円分）
インターネット料金 （メール、ブラウザを実現するための費用）	インターネット+メール 基本料300円	インターネット　基本料0円 メール　基本料200円	インターネット　基本料400円 メール　基本料200円
料金割引措置 （条件と割引率）	年間契約　10%～ 家族割引　15%～	年間契約　10%～ 家族割引　50%（2台目から）	年間契約　毎月500円OFF 家族割引　25%～ 学生割引　50%OFF
ウェブサイト	オフィシャル、個人サイトともに多くのサイト数を誇る。	オフィシャル、個人ともに充実。特にゲーム系個人サイトは質が高い。	他社より数では劣るものの、必要最低限のサイトは揃っている。
メール	最大500文字まで	最大3000文字まで	最大2000文字まで
Java対応 （各種アプリケーション）	iアプリにて実現。対応機種、対応アプリケーションは最も多い。	Javaアプリにて実現。アプリケーションも揃い、3Dポリゴンに対応。	ezplusにて実現。基本的機能は他社と同等であり、今後に期待できる。
特徴	日本の携帯電話のデファクトスタンダード。ゲームメーカーのオフィシャルサイトも他電話会社より多い。VF.NETを楽しむなら、iモードが必要。最近はプレイステーションとのゲーム連携も実現されている。	高性能な着信メロディやカメラ機能など、付随機能において特徴的。着メロにこだわりたい人は、迷わずJ-PHONEを選ぶべき。メール機能も受信無料範囲が広い。実はゲーマーの所有率が高い（らしい）。	高性能なcdmaOneにより、ISDNと同等の転送速度64KBpsを実現。EZwebだけでなく、ノートパソコンを活用したい人にもうってつけ。割引措置を組み合わせれば非常にリーズナブル。特に学生は好待遇だ。

VF.NETはスゴイぞ!!

By.なりたゆみ

7 VF4技データ

VF4キャラクターの技を確認できる便利なメニュー。
思い出せない技のコマンドを確認したり、技のさまざまなデータを閲覧できる項目だ。技データは随時更新される。

6 ショートカット

よく使うメニューをここに登録しておけば、次からはラクに情報を閲覧できる。VFニュースのように、リアルタイムで更新されていくメニューを登録すると便利だろう。

8 VF.NET各種設定

キミが登録したリングネーム・メールアドレス・自己PR・加入チーム・VFニュース配信の設定を確認できる。
リングネームやメールアドレスの変更はここでできる。

5 VFニュース配信

ネットワークで接続された「VF4」設置店舗の検索と、お店の最新情報が分かる。連勝数・総試合数の全国ランキング、各店舗で対戦が盛り上がる日時まで分かる便利モノだ。

4 アーケード情報

全国のアーケードで起こっている「VF4」関連のニュースをリアルタイムで配信する。
偉大な連勝記録の達成や、レアアイテム出現などの情報をいち早くゲットできるのだ。

ネットワーク環境のあるお店をここで検索できる。

全国ランキング

キャラ別に連勝数や総試合数の全国ランキングを公開。

9 VF.NETシステム説明

文字通り、VF.NET内に設けられた各コンテンツ（1～8）の説明だけを追っていける。
まずはここでVF.NETのシステムを、しっかりと把握するといいだろう。

新作発売まで秒読み段階の『鉄拳』が、EZwebで遊べるようになった！　ゲームの内容は「対戦型タイピングゲーム」。美しいポリゴン表示にも注目してほしい。

対戦・CPU戦ともに楽しめる本格派。3Dポリゴンを表示できるのは、今のところEZwebだけなのだ。

基本はタイピングゲームだ。これで鍛えれば、文字打ちがスピードアップ。「鉄拳」ならぬ「鉄指」を目指すか？

鉄拳コマンドバトル ©NAMCO LTD.
提供：ナムコ
料金：300円/月額（EZキャロット全体）

ゲーマー的ケータイ事情

近年、アーケードゲーム市場の停滞を促す要因として、「アーケードゲームを利用する青少年層が携帯電話・PHSの使用料金に圧迫されているために、ゲームをプレイするのを差し控えているからだ」といった意見がよく聞かれる。

果たして、それは事実なのか？

東京都生活文化局が昨年9月に行なった「流通構造等分析調査」の中で、「携帯電話代を確保するためにどんな支出を削っているか」という質問を投げかけた。

それに対する回答（選択式・2つまで選択可能）として、「特に節約していない」と答えた人が全体の60%に達した。30代は約八割がそう答えているのだが、これは経済的な余裕からくるものであろう。

では、ゲームセンターに通うコアな年齢層、10代・20代の回答はどうなのか？

10代で最も多いのは「特になし」（39・8%）。次いで「アルバイトをする」（29・9%）、「両親などに援助してもらう」（20・5%）と続いている。

また、20代は「特になし」（50・2%）、「アルバイトをする」（31・8%）、「食費の節約」（10・7%）という結果が出ている。

このアンケートに「ゲーム」に関する直接的な選択肢はない。しかし、一般的に「ゲームセンターへは友人・知人と行く」という人が大半を占めていることを考慮すると、アーケードゲームはカラオケなどが含まれた「交際費」に該当すると推測できる。

そして、「交際費の節約」が占める割合は、10代の9・8%、20代の6・9%。決して高い数字ではない。

この結果が示しているのは、携帯電話の普及がアーケードゲーム業界を圧迫しているという論法は成立しない、ということなのだ。

つまり、単純にアーケードゲームが面白いと思えば、人はゲームセンターに来るということである。

アーケード業界は何かを悪者に仕立て上げることなく、純粋に質の高いエンターテイメントを提供していくことでしか、活性化の道は開けないと言えるのではないだろうか。

10代の回答

両親等の援助 7.7%
その他 17.7%
被服費節約 9.0%
食費節約 10.7%

20代の回答

※複数回答を集計しているため、合計が100%になっていません。

LINK

ケータイとゲーセンの未来

本格的な幕開けを向かえたゲーセンとケータイのリンク。セガをはじめ、各ビデオゲームメーカーはどのようにリンクを進めて行くつもりなのか？各メーカーに質問してみたぞ！
それから、今すぐ使えるアーケード関連コンテンツも紹介しよう。

すぐできる！ すぐ遊べる！ ちょっとだけでも アーケード関連コンテンツ集

●カプコン／アプリサーカス（iモード）、着音画報（iモード&J-PHONE）
着信メロディ・待ち受け画像からiアプリまで、カプコンキャラ総登場！
iモードサイト：imenu>ゲーム・占い> ゲーム>カプコンパークへ
J-SKYサイト：メインメニュー>エンターテイメント>キャラクター・画像>着音画報

●コナミ／e-ゲーセン（iモード）
ビーマニシリーズ等の全国順位「RANKING PARADISE」、ビーマニ収録楽曲の着メロ「BEMANI AUDITION」、iアプリ対応ゲーム「スクランブル」「グラディウス」などを配信。
iモードサイト：i-menu>ゲーム・占い>ゲーム>コナミネット

●セガロッソ／着メロ（iモード）
セガカラiモードから、『コズミックスマッシュ』着メロダウンロード開始！
iモードサイト：i-menu>着メロ>セガカラ

●タイトー／ゲームコンテンツ集
各社携帯電話にアーケードタイトルを配信中。着メロ・壁紙など豊富なコンテンツあり。
iモードサイト：i-menu>iアプリ>通信型ゲーム>げ〜むタイトー
EZwebサイト：EZインターネット>ゲーム・占い>ゲーム>G@meTAITO
J-SKYサイト：Javaアプリ>ゲーム>アクション>GameSelection

●ナムコ／ワンダーページ iモード版、チャンネル765（EZweb）
アーケードゲームとナムコゲームセンターを紹介するゲーセン専門コンテンツ。
iモードサイト：i-menu>ゲーム>ナムコステーションへ
EZwebサイト：EZインターネット>ゲーム・占い>ゲーム>ナムコステーション

●フウキ／Fuuki dot com 関西Game情報（iモード）
直営ゲームセンター&新作入荷案内、攻略BBS、「アシュラバスター」着信メロディ&待ち受け画面ダウンロードなど。
iモードサイト：http://www.fuuki.com/i

●ワウ・エンターテインメント／ワウ☆Jaパーク
Javaアプリ対応ゲーム「ケータイピング・オブ・ザ・デッド」など配信。
J-SKYサイト：メイン>JAVAアプリ>ゲーム>メーカー別へ

各メーカーのゲーセン&ケータイネット構想

Q1 アーケードと連動させたネットワーク事業の構想は？

A1 タクミ：コンテンツ配信の構想があります。アーケードゲームとの連動も検討中です。
テクモ：未定ですが、ネットワークの研究は以前から行なっており、すでに携帯端末を使ったゲームも作っているので、可能性がゼロというわけではないです。
トレジャー：構想はあります。ニーズに合わせてどのように連動させるか検討中です。
ナムコ：様々な可能性について常に研究しています。
ノイズ・ファクトリー：来年からネットワーク対応ゲームを提供する予定です。内容は年明け頃から公開していく予定です。

Q2「VF.NET」がスタートしますが、興味ありますか？そのネットワークを利用できるとすれば、何をしてみたいですか？

A2 カプコン：ユーザーにどう受け入れられるか？ 興味があります。将来的には、他店舗間の通信対戦をやってみたいですね！
タクミ：アーケードならではの要素として、市場のカンフル剤になればと考えます。非リアルタイムのゲーム（DOCなど）を企画してみたいです。
サンソフト：メーカーとユーザーの橋渡し的な存在となりうると思います。
ナムコ：実機確認していないため、展開・活用は現在未知数ですが、非常に興味があります。

セガに直撃!! VF.NETの次は……？

Q1 「VF.NET」は、「モバイル・ホーム・ストリート ネットワーク構想」の1つですか？

A1 この構想は、「いつでもどこでも同じゲームが遊べる」のではなく、3つの領域に応じたコンテンツを提供し、それらをリンクさせることで、一環する新しいゲームの"遊び方"を創出することを目的としています。それを具現化したのが「VF.NET」です。

Q2 現状のVF.NETは、ホーム部分が欠けていますが、何か予定はあるのでしょうか？

A2 具体的な予定はまだありませんが、VF.NETはこの構想をより進展させるでしょう。

Q3 ずばり、VF.NETの次は「何NET」ですか？DC発売予定タイトルに『DOCオンライン』というものがありますが、ひょっとして？

A3 未定です。VF.NETはあくまで『VF4』を柱に開発されたシステムですから。

Q4 他社のNAOMIタイトルがネットワーク対応になる可能性は？

A4 技術的には可能ですが、具体的な予定はありません。

Q5 VF&セガファンの読者へメッセージをお願いします！

A5 CG技術の進化がアーケードゲームを進化させたように、ネットワークの進化はアーケードゲームを新次元に進化させようとしています。CGの進化とともにあった「VF」が、ネットワーク技術とともに『VF4』へと進化したことは、とても象徴的なことだと思います。「VF.NET」は、皆さんが参加してこそ可能性が広がるネットワークであり、いまだかつてない"遊び方"を創出します。『VF4』をお楽しみいただくとともに、アーケードゲーム新次元の第一歩をその目で確かめてください！（セガ広報・鈴木さん）

今回は、編集部の近くにある「ハローステーション」さんで購入！エンブレのみんな、読者のみんな、携帯はここで買おう！

STEP 3

※7月14日時点税別店頭価格

STEP 1

STEP 2

VF.NETやりたい！

VF.NETは分かったかな？でも、そもそもiモードを持っていないと利用することはできない。というわけで、iモードを購入するまでの手順を説明しましょう。
今回、実際にiモードを購入してくれたのは、読者代表のKハヤシ君（S大学3年・21才）です。

「ハローステーション」……東京都世田谷区若林1-2-1ライオンズマンション三軒茶屋第33-102 ☎03-3422-7770

8月スタート!! セガモバ

セガゲームセンター モバイル会員システム

セガモバイルフレンズ

SEGA MOBA

ケータイ持ってゲーセンへ!

1 ケータイからセガモバサイトへアクセス

2 バーコード会員証をダウンロード!

3 セガゲームセンターで、バーコードをスキャン!

4 ポイントを貯めるといろんなものがもらえるのだ!

ケータイとゲーセンの関係がまたひとつ始まる! 今までにゲーセンの会員になった人は多いことだろう。8月からスタートする「セガモバイルフレンズ（略称セガモバ）」は、携帯電話を使って、新しい会員特典をアーケードゲームファンに与えてくれるシステムだ。ゲーセンに行ってポイントを貯めるだけで、いろんなサービスが受けられるのだ。アーケードファンなら利用しない手はないぞ!!

今までとはチョット違う会員システムのセガモバ。8月中に全国158店舗でスタートし、年内には全国約350店に拡大するぞ。

瀬賀太郎さん
00005015
この画面を画面メモ
機能 iトップ

これがセガモバ会員証だ! この画面をケータイに登録（保存）しておこう

セガモバ
瀬賀太郎さん
00005015
この画面を画面メモして
ご利用ください
メンバーズTOPへ
© SEGA

必要なパーソナルデータ

- ニックネーム（会員ID）
（本名じゃなくていいぞ）
- 性別　・都道府県名
- 生年月日
- 認証パスワード

送信!!

セガモバ
ようこそ!
1]入会登録
2]店舗検索
3]機種・アドレス変更
4]セガモバって何?
© SEGA

STEP ① ケータイ使って会員になろう!

基本的には誰でもセガモバ会員になれるけど、ひとつだけ条件がある。インターネットに接続できる携帯電話を持っていること。iモード・J-SKY・EZwebどれでもOKだ。

まず、セガモバサイトへ行き、登録メール（空メールでよい）を送る。すると登録サイトをおしえてもらえるから、パーソナルデータを入力しよう。次に配信されるサイトアドレスにアクセスすると、キミのバーコード会員証が表示される。これだけでキミもセガモバ会員なのだ。そうそう、もちろん会員登録は無料だよ。

セガ店舗で貸られる秘密兵器「Xnabi」。ケータイにつなぐと、自動的にセガモバサイトへアクセスしてくれるのだ（iモード・EZweb限定）。

セガモバサイト
http://segamoba.jp

●セカモバ端末 モバナビ のトップ画面。「ためる」と「つかう」を紹介していこう。

ためる!

●その日に遊んだゲームのジャンルを選ぶ。後で説明するけど、サービスに関係するから正直に申告しよう!

●端末のスキャナーでケータイのバーコードを読みとらせる。それだけで、1ポイント獲得だ! 1店舗につき1日1回のみ。……ということは、いろんなセカ店舗に行けば、もっと稼げるわけだ。

●読み込みが成功すれば終了。実にカンタンだ。これならちょいちょいとできるね。

つかう!

●パスワードを入力し、自分のポイントデータを引き出す。

●現在のポイントで交換できるサービスが一覧表示される。サービスを選んで交換するを押すと……

●「モバナビ」からレシートがプリントアウトされるのだ。

```
********************************
***セガモバ サービスレシート***
********************************

  250mlドリンクサービス

 スタッフにお渡しください。

********************************
発行日付： 2001年 8月 1日
発行店舗： セガワールド○○
********************************
```

●このレシートをお店の人に渡そう!!

※ケータイに"サイバークーポン"が送られてくることもある。これもモバナビでスキャンしてレシートに変換してもらおう。

STEP ②

セガのゲーセンでポイントを貯めよう! 使おう!

[illegible]

ケータイコンテンツ

グッズだってもらえてしまう!

ケータイのサイトでは、ポイントをグッズに交換するサービスまであるのだ。ポイント数に応じて、オリジナルQUOカードやポスター、ノベルティグッズなどがもらえてしまう。また、ポイントを使って、プレゼント抽選に応募することも可能だ。ちなみに、11月末までは「VF4・QUOカード」「モンキーボール携帯ストラップ」だ。

グッズ交換サービスは、今後発表されるラインナップに期待しよう。セガ&ゲームファン垂涎のお宝が出てくる可能性大!!

セガモバ ポイントサービス集!

溜まったセガモバのポイントは、ゲーセン内でクレジットサービスしてもらったり、プレゼントが当たるだけではない。コンビニのローソンで使えるクーポンにも換えられるのだ!

ローソンチケット

[illegible]

ビデオゲーム

[illegible]

その他

[illegible]

プリクラ

[illegible]

プライズマシン

[illegible]

メダルゲーム

[illegible]

※サービス内容は予定のもので、変更となる可能性があります
また、種類はさらに増える予定です

CAPCOM® VS. SNK® 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

今年の夏はこれで決まり!!

いよいよ発売が目前に迫ってきた本作。今回は多様化したシステムの解説から、各キャラの基礎攻略まで一気に掲載だ！

※本記事では、スーパーコンボと超必殺技を併せて「スーパーコンボ」と表記しています。超必殺技をLv1スーパーコンボ、MAX超必殺技をLv3スーパーコンボとする。また、文中の©はキャンセルでつなぐことを表しています。

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2 ミリオネアファイティング2001
■ジャンル 対戦格闘 ■稼働時期 8月上旬
■メーカー カプコン ■操作方法 8方向レバー+6ボタン
■使用基板 NAOMI GD-ROM SYSTEM

すべての基本は操作方法から……

ボタンが6つになったことは大きな変化だが、それ以外にも細かい要素が変更されている。しっかり覚えておこう。

Text：SHO

レバー操作&ボタン配置

垂直ジャンプ
後方ジャンプ
前方ジャンプ
後退 立ちガード
前進
しゃがみガード
しゃがみ
しゃがみ

弱Ⓟ 中Ⓟ 強Ⓟ
弱Ⓚ 中Ⓚ 強Ⓚ

共通システム操作一覧

投げ	相手の近くで←or→+強攻撃
投げ抜け	相手につかまれた瞬間に←or→+強攻撃
バックステップ	←←
大ジャンプ	↙or↓or↘へ入れた直後にジャンプ
挑発	スタートボタン

大ジャンプ

レバーを下方向に入力した直後にジャンプをすると、通常のジャンプより軌道の高い大ジャンプとなる。また、走り中にジャンプしても大ジャンプになるので覚えておくといい。

離れた間合いから跳び込むときは、大ジャンプが基本だ。

投げ／投げ抜け

投げは相手に接近して←または→+強攻撃ボタンで発動。投げられた側は、その瞬間に投げの入力をすることで投げ抜けが可能だ。ただ、何らかの動作中（技のスキや回り込み中など）に投げられた場合は、投げ抜けをすることができない。

投げは強Ⓟと強Ⓚでは種類が異なり、強Ⓟ投げは発生が早く、強Ⓚ投げは投げ抜けの受け付け時間が短く設定されているのが特徴。どちらの投げも空振りモーションが存在する。

投げ空振りモーションは、コマンド投げだけではなく通常投げにも存在する。

投げ抜け受付時間は、強Ⓟ投げで6フレーム、強Ⓚ投げで2フレームと差がある。

気絶

一定量の攻撃を短い間隔でくらい続けると発生する気絶。無防備な状態となるため、相手に攻撃のチャンスを与えてしまう。前作に比べて気絶しやすくなったので注意。

気絶しやすくなっている本作では、不用意な行動に注意したい。

挑発

スタートボタンを押すことで使用できる挑発は、相手のゲージを増加させる効果がある。また、一部のキャラの挑発には攻撃判定があるが、ヒット時のダメージはゼロに等しい。

相手のゲージが増えてしまう挑発。使ってもいいが多用は禁物。

ガードクラッシュ

相手の攻撃をガードすると体力ゲージの下にあるガードクラッシュゲージが減っていき、これがゼロになるとガードクラッシュが発生。一定時間無防備な状態となってしまう。

「パーン」という効果音とともにガードが壊され、無防備に。

ゲー事典 **投げの性質** 通常投げは前作と同じく2種類（強Pと強K）が存在し、本文でも紹介したように、種類によって発生や投げ抜けの受付時間に差がある。強P投げは発生が3フレームで投げ抜けの受け付け時間が6フレーム、強K投げは発生が5フレームで投げ抜けの受け付け時間が2フレームとなっているぞ。また、ダメージは強K投げのほうが大きい傾向にある。

全6グルーヴ徹底比較

君はどのグルーヴを選ぶ？

ゲージシステムだけでなく、細かなシステムまで異なる本作のグルーヴセレクト。特徴を把握して自分に合ったものを選択しよう。

Text：サブシステム／RED、グルーヴ解説／MVP&OYZ

サブシステム解説

本作を始める際に必ずとまどうのは、どのグルーヴにどのサブシステムが装備されているか、という点だろう。

左の表でグルーヴごとの搭載サブシステムをチェックし、下の解説で各システムの概要を把握しておこう。予習しておく価値はかなり高いぞ。

各グルーヴ対応サブシステム一覧表

グルーヴ＼サブシステム	ステップ	走り	空中ガード	小ジャンプ	回り込み	避け	ガードキャンセル攻撃	ガードキャンセル移動	時間差起き上がり	ダウン回避
	○	—	○	—	○	—	○	—	○	
	○	—	—	—	○	—	○		—	○
	○	—	—	○	—	—	—	—	○	
S	—	○		○	—	○	○	—	○	—
N		○		○	○	—	○	○	—	○
K	—	○		○	—		—	—	—	○

ROLLING　弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

入力直後から打撃技に対して無敵になり、一定距離を前進する。相手をすり抜けて背後に回り込むことも可能だ。弱点は、移動中に投げられ判定があることと、動作終了時にわずかだがスキがあること。キャラクターにより多少の性能差がある。

細かい性能変化はあるが、使用感は前作と大差ないようだ。

DODGE　弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

その場で回避動作を取る。入力直後から打撃技に対しては無敵で、動作中にボタンを押すとカウンター攻撃（ⓅとⓀの2種類）が出せる。カウンター攻撃を出すと無敵は切れるが、出さなければ動作終了時のスキはなく、連続で避けを行なうことも可能。

身をそらして攻撃を回避。投げ以外には無敵でスキもない。

COUNTER ATTACK　ガード中に➡＋中Ⓟ中Ⓚ同時押し

ガード硬直をキャンセルして専用の反撃技を出す。ゲージをLv1分消費し、ガードクラッシュゲージも減少する。無敵時間は攻撃判定発生前に切れるため、多段技に対しては相打ちになりやすい。また、発生が遅い傾向にあり、対空には不向き。

ガードキャンセル用の攻撃が自動的に繰り出される。

COUNTER MOVEMENT　ガード中に➡or⬅＋弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し

ガード硬直をキャンセルして、そのキャラクターのバックステップor回り込みと同様のモーションで移動する。移動方向は入力時のレバー方向に対応している。移動モーション中は完全無敵状態だが、動作終了時にはわずかにスキがあるので注意。

移動後の反撃をどうするかは、プレイヤー次第となる。

DASH　➡➡

キャラクターごとに設定された一定距離を素早く移動する。走りと違い、ステップ中に技を出したり、途中で停止したりすることはできない。

キャラによっては、跳ねるように移動するものもある。

AIR GUARD　空中で⬅or⬅or⬅

空中でのガード。小ジャンプ中には使うことができず、地上通常技や一部の必殺技、スーパーコンボは空中ガードができないので注意。

通常のジャンプ攻撃での空対空攻撃は、完全に防ぐことが可能。

TACTICAL RECOVERY　ダウン中にⓅⓅⓅ同時押し

ダウン時に入力し続けることによって、起き上がりを一定タイミング遅らせることが可能。使用時は、残像のようなエフェクトが発生する。

精密な起き攻めのパターンに対しては、十分な効果がある。

RUN　➡➡（入れっぱなし）

任意の距離を走ることが可能。走りから通常技はスムーズに出せるが、通常投げは出すことができず、ガード可能になるまで時間がかかる。

➡➡⬊でも走り続けるので、走り中に下タメを作ることも可能。

SMALL JUMP　⬈or⬆or⬉を短く入力

通常のジャンプより低い軌道のジャンプ。ブロッキング、ジャストディフェンス、空中必殺技（スーパーコンボ）は使用できない。

攻め込む手段として、かなり強力なものになりそうな動作だ。

SAFE FALL　ダウンの瞬間にⓅⓅⓅ同時押し

ダウン技をくらったあと、地面に叩き付けられる瞬間に入力することで、ダウンせずに素早く復帰する。終わり際に若干のスキがある。

スキがあるだけに、読まれていると裏目に出る可能性も……。

ゲージのシステムと同等か、それ以上に各グルーヴの個性を際立たせているのが、これらサブシステムである。まずは自分が使うグルーヴにはどんなサブシステムがあるのかをしっかり把握しよう。そして、敵に回した際の対応を的確なものにするため、徐々にほかのグルーヴのサブシステムを覚えていくといいだろう。

C GROOVE

スタンダードなグルーヴ。安定志向の人におすすめ！

サブシステム
- ステップ
- 空中ガード
- 回り込み
- ガードキャンセル攻撃
- 時間差起き上がり

グルーヴ解説

攻撃したときのゲージ増量がもっとも多く、技をガンガン出せば自然にスーパーコンボのゲージが溜まる。ゲージ溜めを意識しないで闘うことのできるグルーヴだ。

スーパーコンボは、レベルが上がるにつれて基本的に性能（発生、無敵時間、攻撃力など）が向上。レベルの使い分けができるグルーヴなので、しっかりと違いを覚えよう。

特にこのグルーヴでしか出すことのできないLv2スーパーコンボには注目したい。**ヒット時のみ、必殺技やスーパーコンボでキャンセルすることができるのだ**（一部キャンセルできない技もある）。この特性を利用すれば、Lv2スーパーコンボでLv3スーパーコンボ並のダメージを与えられるキャラもいるので、研究の価値があるぞ。

また、キャンセルする必殺技やスーパーコンボは、攻撃判定のない技でもOK。その場合は相手にやられ判定が残っているので、さらに追撃が可能だ。たとえば……、

●ケン：Lv2昇龍裂破→キャンセル前方転身→立ち強Ⓟ

といった具合に、通常技で追撃することも可能だ。

Lv2スーパーコンボは必殺技やスーパーコンボでキャンセルできる。同じ技でもOKだ。

スーパーコンボレベルゲージシステム

～ゲージシステム解説～

ゲージが3段階に分かれているこの「スーパーコンボレベルゲージシステム」は、スーパーコンボのレベルを任意に選択できるのが最大の特徴。Lv1～Lv3がそれぞれ弱～強のボタンに対応しているので、状況に応じてスーパーコンボを使い分けて闘おう。

ゲージの溜まり方		
自分の技	ヒット	4
	ガード	1.3
	空振り	0.4
相手の技	ヒット	○
	ガード	○

ゲージによる攻撃力上昇率

Lv1：1.01倍　Lv2：1.02倍　Lv3：1.05倍

A GROOVE

大器晩成が常のオリジナルコンボは、いつ火を吹くか？

サブシステム
- ステップ
- 回り込み
- ガードキャンセル攻撃
- ダウン回避

グルーヴ解説

強Ⓟ強Ⓚ同時押しで発動できるオリジナルコンボは、発動直後から一定時間無敵となり、暗転終了後に自分だけ動ける時間が5フレーム存在する。近距離で発動時に相手がガードしていなければ、一方的に攻撃を叩き込めるわけだ。

次に発動後の特性について。

・攻撃を当てると、通常技、必殺技ともにキャンセル可能
・オリジナルコンボ終了までガードができない
・発動中に1回だけLv1スーパーコンボを出せる

スーパーコンボはゲージ残量に関係なく出せるので、ゲージが切れる寸前に使うといい。

では実際に連続技を作るコツを紹介。オリジナルコンボ中といえど、攻撃時のノックバックはなくならない（短くはなる）ので、前進する技が重要になる。そういう技がなければ、相手を浮かせて（しゃがみ強Ⓚ→立ち技など）連続技を決めよう。また、5～7ヒットを超えると攻撃力が減ってくるので、最初は高威力単発技、後半はヒット数重視が今のところ有力だ。

最後にサンプルを一つ。

●ケン：立ち強Ⓚ→➡＋強Ⓚ×n→昇龍裂破

今後の動向に注目のオリジナルコンボ。相手を浮かせると追撃回数が減少しやすい。

オリジナルコンボゲージシステム

～ゲージシステム解説～

ゲージは2レベル分まで溜めることができ、Lv1スーパーコンボや各種ガードキャンセルに使えるほか、MAXならば強Ⓟ強Ⓚ同時押しでオリジナルコンボが発動可能。オリジナルコンボ中に攻撃をくらうと、一定量ゲージが減少する（1レベル分以上残ることはない）。

ゲージの溜まり方		
自分の技	ヒット	3
	ガード	1
	空振り	0.3
相手の技	ヒット	○
	ガード	○

ゲージによる攻撃力上昇率

なし

P GROOVE

君もPグルーヴでブロッキングマスターを目指そう！

サブシステム
- ステップ
- 小ジャンプ
- 時間差起き上がり

グルーヴ解説

相手の技を受ける直前にレバーを➡or⬇へ入れると、ブロッキングが発動。➡の上段ブロッキングはジャンプ攻撃、中段技、下段技以外の地上技を、⬇の下段ブロッキングはしゃがみ技や一部の立ち技を、空中で➡の空中ブロッキングはすべての打撃技を受け流せる（小ジャンプ中は不可能）。その効果は以下の通りだ。

①ガード硬直がなくなる
②スーパーコンボゲージ増加
③ケズリダメージ&ガードクラッシュゲージ減少の無効化

①は反撃や相手の攻撃を切り返すために重要（一方的に動ける時間が存在するわけではない）。②は、基本的にゲージの溜まりが遅いグルーヴなので、ゲージを溜める手段の一つとして重要。③は、体力やガードクラッシュゲージがなくなる寸前に威力を発揮する。

次に受け付け時間について。レバーを入れっぱなしにすると4フレームで切れてしまうが、レバーを入れてから3フレーム以内にニュートラルに戻せば、地上は8フレーム、空中は7フレームまで延びる。また、レバーをほかの方向へ入れた時点で、受け付けは切れてしまうので注意したい。

接近&回避系サブシステムが貧弱。空中ブロッキング仕込みの跳び込みを活用したい。

スーパーコンボゲージシステム

～ゲージシステム解説～

ゲージは1段階しかなく、MAXまで溜めるとLv3スーパーコンボを使うことができる。Lv1～2のスーパーコンボは使用不可能。溜まりは遅いが、ゲージが1段階しかないので比較的早い段階でLv3が使える。なお、ブロッキングに成功したときもゲージが溜まる。

ゲージの溜まり方		
自分の技	ヒット	1.1
	ガード	0.4
	空振り	0.1
相手の技	ヒット	○
	ガード	○

ゲージによる攻撃力上昇率

なし

ゲー事典　ゲージシステム表補足　ゲージの溜まり方の数値は、NorAグルーヴの中攻撃をガードさせたときの増加量を1としたものです（1段階分=24）。弱攻撃は空振りしてもゲージが増加することはありません。また、ゲージによる攻撃力上昇率は同一グルーヴ内でのもので、体力がMAX、かつゲージがゼロの状態を1としています。グルーヴによる攻撃力の差はありません。

S GROOVE

体力点滅時の超必殺技連発が、魅力的かつ脅威だ。

サブシステム

- 走り
- 小ジャンプ
- 避け
- ガードキャンセル攻撃
- 時間差起き上がり

グルーヴ解説

まずはゲージに関して。このグルーヴでは、**強攻撃ボタンを同時に押しっぱなし**にすると、**ゲージため**を行なえる。最初はゲージの溜まり方が遅いものの、一定時間を過ぎると高速で溜まっていくぞ。そしてゲージがMAXになると今度は徐々に減少していき、166カウントでゼロに戻る。なお、ゲージためはレバーをガード方向に入れながらでも可能なので、攻撃を受けそうならば、すぐにボタンを離してガードに移行しよう。

次に体力点滅状態について。残り体力が4分の1以下になると体力ゲージが点滅し、超必殺技が出し放題となる。

最後にグルーヴ特有のサブシステムである避けについて。避けは動作開始から終了まで打撃に対して完全無敵なのが特徴。ただし、投げ技に対しては無防備だ。また、動作の後半にボタンを押すと、避け攻撃を繰り出すことができる。避け攻撃はⓅとⓀの2種類があり、片方がダウン技、もう片方がキャンセル可能技となっているぞ（どちらかはキャラによる）。なお、避け攻撃を出した瞬間に打撃に対する無敵が切れる点には要注意!!

MAX超必殺技から超必殺技へつなぐ連続技が狙いやすいSグルーヴ。逆転性が高い。

エキストラゲージシステム

～ゲージシステム解説～

強攻撃同時押しで任意に溜めることができ、MAXになると、それがゼロになるまでの間は超必殺技（体力点滅時はMAX超必殺技）を1回だけ使うことができる（使用後ゲージはゼロに）。なお、ラウンド間のゲージの持ち越しはなく、次ラウンドではゼロに戻る。

ゲージの溜まり方	
自分の技	
ヒット	×
ガード	×
空振り	×
相手の技	
ヒット	○
ガード	○

ゲージによる攻撃力上昇率

ゲージMAX時：1.15倍

N GROOVE

チャンスがあったらパワーMAX発動で攻撃力UP！

サブシステム

- 走り
- 小ジャンプ
- 回り込み
- ガードキャンセル攻撃
- ガードキャンセル移動
- ダウン回避

グルーヴ解説

このグルーヴは、**強攻撃ボタン同時押しでパワーMAX発動**を行なえるのが特徴（ストックを1つ消費）。発動後はキャラが黄色く光って攻撃力が上昇、その効果は150カウントの間持続する。パワーMAX発動をする瞬間は独特のモーションがあり、若干だが硬直してしまうので注意。

パワーMAX発動中は、ストックを使うことでMAX超必殺技を出すことが可能。MAX超必殺技を出したあとはパワーMAX状態が解除されてしまうが、ストック2つで出せることを考えると、ほかのグルーヴよりもMAX超必殺技の回転率はいいといえる。ただ、パワーMAX発動というステップを踏まないとMAX超必殺技を出せないことと、パワーMAX発動中はゲージが溜まらないのが難点か。

サブシステムはバランスよく揃っており、中でもガードキャンセル移動はNグルーヴ固有のものとなっている。レバー←で後方に移動、レバー→で前方に移動することができ、移動中は投げられ判定もない完全無敵状態となる。ただ、移動後に硬直アリ（キャラによって多少差がある）。

パワーMAX発動の瞬間はスキがある。タイミングが悪いとダメージ確定の場合も。

アドヴァンストパワーゲージシステム

～ゲージシステム解説～

ゲージをMAXまで溜めるとパワーがストックされ（最大3つまでストック可能）、そのストックを使ってパワーMAX発動や超必殺技を使うことができる。パワーMAX発動中は、さらにストックを使えばMAX超必殺技が出せる（パワーMAX状態は解除される）。

ゲージの溜まり方	
自分の技	
ヒット	3
ガード	1
空振り	0.3
相手の技	
ヒット	○
ガード	○

ゲージによる攻撃力上昇率

パワーMAX発動時：1.2倍

K GROOVE

自らゲージを溜める行動が少ない、防御的グルーヴ。

サブシステム

- 走り
- 小ジャンプ
- ダウン回避

グルーヴ解説

相手の攻撃を受ける直前にガードを入力すると成立する**ジャストディフェンス**。空中でも行なうことができ（小ジャンプ中は不可能）、成功時の恩恵は大きい。具体的には、

①体力が回復する
②ゲージが増加する
③ガード硬直時間が短縮され、ノックバックが無くなる
④ケズリダメージ、ガードパワーゲージ減少が無くなる

の4つだ（③は地上のみ）。

①はかなり微量。一応、相手の技の攻撃力が高いと回復量も多くなるぞ。②はちょうど全ゲージの12分の1溜まる設定だ。③はガード硬直軽減に加えて間合いも離れなくなるので、反撃が大幅に入れやすくなる。かなり重要だ。

受け付け時間は地上、空中ともに6フレームで、ほかの方向にレバーを入れると即座に無効となる。連続入力時は、受け付け終了から6フレーム以上レバーニュートラルを経過しないと、次の入力を受け付けてくれないので注意。

ちなみに、空中ジャストディフェンス成功後は後ろ斜め上方へ跳ねるが、この跳ね方は相手の技によって変化する。高く跳ねる技には要注意。

空中ジャストディフェンス後は事前のジャンプ属性が残る。特殊入力技などに影響。

怒りゲージシステム

～ゲージシステム解説～

攻撃をくらう、またはジャストディフェンス成功によってゲージが溜まり、満タンになると攻撃力上昇＆MAX超必殺技が使用可能な怒り爆発状態に（180カウント持続する）。ラウンド間のゲージの持ち越しはなく、ゼロに戻る。

ゲージの溜まり方	
自分の技	
ヒット	×
ガード	×
空振り	×
相手の技	
ヒット	○
ガード	×

ゲージによる攻撃力上昇率

ゲージMAX時　通常技：1.35倍　必殺技：1.3倍　超必殺技：1.1倍

ゲー事典　**人気グルーヴはどれ？**：ロケテストで人気だったグルーヴはCグルーヴ。システムがベーシックで唯一空中ガードを使用可能。さらにゲージが自然に溜まりやすく、なにより自分の好きなレベルのスーパーコンボが出せるところが魅力的だ。また、ゲージがラウンド間で持ち越しできるので使い損ねることもない。君もまずはこのグルーヴから始めてはいかが？

スムーズに遊べるようになろう

キャラクター別 対戦基礎攻略

次ページからはいよいよキャラ別攻略に突入！　まずはこのページを読み、コインを入れてから始めるまでの手順を覚えておこう。

Text：SHO

戦闘開始までの流れ

スタートを押したら戦闘モード突入……と、行きたいところだが、実際にプレイするまでには、グルーヴセレクト、キャラクターセレクト、レシオアジャストメント、オーダーセレクトと、決めなくてはならない項目が４つもある。初プレイではグルーヴの意味を理解するだけでも大変で、迷っているうちにタイムオーバー、という状況も少なくないだろう。そのため、各項目の意味と選択方法を理解しておくことが大切だ。スムーズに選択できるように、ここでしっかり予習しておこう。

PUSH START BUTTON

STEP 1　グルーヴセレクト

前作ではカプコングルーヴとSNKグルーヴの2種類しかなかったが、本作には6種類も用意されている。特徴を把握し、自分に合ったグルーヴを選択したい。選択時は画面の左右（1P時は左）にある、ダッシュ、小ジャンプなどと表示されたアイコンで、各グルーヴのサブシステムを確認することができる。また、ゲージのシステムに関しては画面下に説明文が出るので覚えておこう。

グルーヴ別のサブシステムは、画面左右のアイコンで確認。何ができるのかが一目で分かるのだ。

サブシステムは重複するものもあるが、中にはグルーヴ限定のものもあるので要チェックだ。

STEP 2　キャラクターセレクト

本作には44人のキャラクターが用意されており、その中から最大3人まで選ぶことが可能。さすがにキャラ数が多いので、慣れないうちはどこに誰がいるのか非常に分かりにくい。基本的には、真ん中から上半分がSNK、下半分がカプコンキャラとなっているので、キャラ探しの目安に知っておくと便利だ。また、高レシオのキャラにしたい（＝チームを2人以下にしたい）ときは、画面上下にある「END」でキャラセレクトを中断する必要がある。レシオ4を配分したければ、1人選んだ時点で終了させよう。

選んだグルーヴがカプコン系かSNK系かで、アップのグラフィックが変わるぞ。

？（ランダム選択）の隣にある「END」を使うことで、高レシオのキャラが使用可能だ。

STEP 3　レシオアジャストメント

前作ではキャラごとに固定されていたレシオだが、本作では自由に配分することが可能。キャラクターセレクトの項目でも少し触れたが、高レシオキャラを作りたければ、選択人数を減らす必要がある。3キャラでプレイする場合のレシオ配分は2・1・1、2キャラの場合は2・2か3・1で、それぞれをどのキャラに割り振るかの選択が可能。1キャラの場合は自動的にレシオ4になる。

3キャラでプレイする場合は、どのキャラにレシオ2を配分するかを選択することになる。

2キャラでプレイする場合は、2・2にするか、3・1にするかの選択が可能となっているぞ。

STEP 4　オーダーセレクト

簡単に思えるオーダーセレクトだが、セレクト画面の意味を把握しないと間違える可能性が高い。順番を選択する操作は、各キャラに対応した威力のボタン（ⓅⓀ同時押し）を、出したい順番で入力していく、というもの。上から2番目のキャラを先鋒にしたければ、最初に中攻撃ボタンを同時押しする、といった感じだ。

画面上部に表示されている縦押しは順番ではないので注意。スタートボタンを押すと、スキップすることも可能だ。

OK! GO TO FIGHT!!

キャンセル表の見方　次ページ以降の欄外には、各キャラのキャンセル可能技をリストアップしてあります。遠距離技は遠、近距離技は近と表記、遠距離と近距離で技が変化しないものは表記を省いてあります。また、カッコ内の数字はその段数のみキャンセル可能なことを、文字の色が赤いものはスーパーキャンセル（スーパーコンボでのキャンセル）のみ可能であることを表しています。

武神流女忍者登場！

MAKI マキ

奥が深い疾駆けと八艘脚。この2つの技を組み合わせて、無限のバリエーションを作るのが重要だ。

Text：OYZ

疾駆けは逆疾駆けでキャンセルすることが可能。その逆もできるぞ。

技解説

●**拳コ**／振りかぶって殴る技。弱→強の順に若干だが威力が上がり、移動距離も延びる。

●**疾駆け**／前に走る技。走り中、弱Ⓚで急停止、中Ⓚで下段のスライディング、強Ⓚで中段の跳び蹴りを出す。走るだけでもゲージが溜まる。

●**逆疾駆け**／後ろに走る技。走り中、弱Ⓚで急停止、中Ⓚで前方に跳び、強Ⓚで後ろに跳ぶ。強Ⓚ後は八艘脚を出すこともできる。こちらは走るだけではゲージは溜まらない。

●**八艘脚**／空中で壁際時に出せる三角跳び。弱Ⓟは前斜め上に向かって三角跳び。中Ⓟは近距離へ、強Ⓟは中間距離へつかみに行く投げ技。弱Ⓚはその場に降下。中Ⓚは近距離に、強Ⓚは中間距離に蹴りを出しながら跳んでいく。

●**天狗倒し**／投げ間合いの広い空中コマンド投げ。

●**烈風脚**／体力消費技。無敵時間があるので対空になる。

●**武神剛雷破**／Lv1から無敵時間があり、割り込みや連続技に重宝する突進打撃技。

●**鉄心崩**／1回目のⓀで走り、2回目のⓀで打撃を出す。Lv2以上は走り中に無敵時間があり、相手の飛び道具に合わせて使えばすり抜けられる。

●**戯天狗**（あじゃらてんぐ）／コマンド投げ。空中では空中の相手を、地上では地上の相手をつかめる。

Lv1の戯天狗は、暗転を見てから跳ばれてしまう。狙うならLv2or3で大ダメージを

Lv3鉄心崩の無敵時間は長い。この程度の距離なら、十分飛び道具を抜けることができる。

特殊入力技	
ジャンプ中↓＋中Ⓟ／立ち弱Ⓟ・立ち中Ⓟ・立ち強Ⓟ・立ち強Ⓚ	
必殺技	
拳コ	↓↘→＋Ⓟ
疾駆け	↓↘→＋Ⓚ・Ⓚ
逆疾駆け	↓↙←＋Ⓚ・Ⓚ
八艘脚	空中で壁際時に↓↙←＋ⓅorⓀ
天狗倒し	空中で←↙↓↘→＋Ⓟ
烈風脚	ⓀⓀⓀ同時押し
スーパーコンボ	
武神剛雷破	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
鉄心崩	↓↘→↓↘→＋Ⓚ・Ⓚ
戯天狗（空中可）	レバー2回転＋Ⓟ

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ Ⓒ▶ 疾駆け（中Ⓚ追加入力）

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓟ×2 Ⓒ▶ 武神剛雷破

Ⅰの疾駆け後の中Ⓚは最速で。ⅡはLv1武神剛雷破だとしゃがみ弱Ⓟの先端からはつながらないので注意（Lv2からは距離を問わずつながる）。

基本戦法

飛び道具のないマキは、その機動力を活かして縦横無尽に走り回り、攻めの糸口を見つけ出すのがポイント。主に使っていきたい跳び込みは、

①通常の跳び込み

②めくり狙いの跳び込み

③ジャンプ中↓＋中Ⓟ

④八艘脚

以上の4つ。①は判定の強いジャンプ強Ⓟを使うのがオススメ。②はジャンプ中Ⓚを使用。めくり性能が高く、その後も密着状態なので攻めを持続しやすい。③は通常のジャンプ軌道よりやや手前に落下するので、迎撃を狙っている相手の対空技をかわすのに便利。最後にもっとも重要な④。相手にとっては、普通の跳び込みなのか、八艘脚からの特殊な跳び込みなのか判断しにくい。いかにバレないようにできるかで、マキの強さが決まるといってもいい。暴れる相手には中Ⓚや強Ⓚの跳び蹴り、ガードしている相手は中Ⓟや強Ⓟで投げてしまおう。

華麗に闘う英国紳士！

EAGLE イーグル

リーチの長さ駆使して遠距離戦を挑み、いかに自分のペースで相手を封じるかがカギだ！

Text：戸塚先生

リーチが長く判定も強いしゃがみ強Ⓟ。ほとんどのジャンプ攻撃に対応できる。

技解説

●**マンチェスターブラック**／連続技用。ヒットすればダウンを奪える。リーチが短く距離が遠いと届かないので注意。

●**カンタベリーブルー**／相手の攻撃を受け流しつつ反撃する技。ボタンを押し続けると受け流し状態が持続し、ボタンを離すと攻撃が発生する。弱＆中は上段＆中段技を、強は下段技を受け流せる。

●**オックスフォードレッド**／連続技用。マンチェスターブラックよりダメージが大きい。初段がヒットすれば全段ヒットするので、連続技にはこちらを使っていきたい。

●**リバプールホワイト**／しゃがみガード不能の素早いジャンプ攻撃。飛び道具を跳び越えて攻撃することが可能だ。

●**セントアンドリューグリーン**／ゴルフのようなフォームで飛び道具を打ち返す技。弱だと水平に跳ね返し、中＆強だと斜め上に角度がつく。

●**マンチェスターゴールド**／マンチェスターブラックの強化版。連続技に組み込んでいくことが主な使い道だ。

●**ユニオンジャックプラチナム**／マンチェスターゴールドよりも高威力なので、連続技にはこちらをオススメしたい。スキはあるが、ガードされても間合いが離れるため、反撃は受けにくい。

飛距離の長い中or強で出すといいだろう。ガードされると反撃を受けるので多用は禁物

中間距離で飛び道具を撃たれたら、硬直中にリバプールホワイトで攻撃が可能だ。

特殊入力技	
なし	
必殺技	
マンチェスターブラック	↓↙←＋Ⓟ
カンタベリーブルー	↓↘→＋Ⓟ（タメ可）
オックスフォードレッド	←↙↓↘→＋Ⓚ
リバプールホワイト	↓↙←＋Ⓚ
セントアンドリューグリーン	→↓↘＋Ⓟ
スーパーコンボ	
マンチェスターゴールド	↓↙←↓↙←＋Ⓟ
ユニオンジャックプラチナム	↓↘→↓↘→＋Ⓟ

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ Ⓒ▶ 弱or中オックスフォードレッド

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ×2 Ⓒ▶ ユニオンジャックプラチナム

いずれもヒット確認の可能な下段始動の連続技。しゃがみ弱Ⓚからのつなぎは難しいので、しゃがみ弱Ⓟ×2〜としてもいい（立ちガードは可）。

基本戦法

遠距離戦は、遠距離立ち強Ⓟとしゃがみ強Ⓚがメインの武器になる。この二つの技は、リーチが長く攻撃判定も強いので、相手が動こうとしたところにヒットさせやすい。その半面、発生が遅くスキも大きいという欠点があるので、特に小ジャンプと回り込みには注意が必要だ。また、飛び道具を持つ相手には、リバプールホワイトやセントアンドリューグリーンで攻撃することも意識しておこう。

対空にはしゃがみ強Ⓟがかなりの強さを発揮する。攻撃判定も強いので、近距離戦でもつれたときにも使っていけるぞ。とはいえ、無敵必殺技がなく、割り込みに適した技に乏しいことは変わりないので、近距離戦は苦手といっていい。カンタベリーブルーを使うのも悪くはないが、リスクを考えると使いどころは難しい。回り込みや、ガードキャンセル攻撃などのシステムをうまく活用していこう。

キャンセル可能技

マキ：立ち／弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠中Ⓚ、近強Ⓚ、遠強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ

イーグル：立ち／弱Ⓟ、中Ⓟ（1）、近強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、遠強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ（1）、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ

華麗な居合いで圧倒！

HIBIKI TAKANE
高嶺 響

武器を持った特殊なキャラ、響。リーチは長いので、居合い斬り系の必殺技を過信せず、通常技もしっかり使おう。

Text：SHO

特殊入力技	
近距離立ち強Ⓟ・強Ⓟ	
必殺技	
遠間にて斬る也	↓↘→＋Ⓟ
近寄りて斬る也	↓↙←＋Ⓟ（タメ可）
水月を突く也	→↓↘＋Ⓚ
居を合わす也	←↙↓↘→＋Ⓚ
※紙一重にてかわす也	ⓀⓀⓀ同時押し
間を詰めること肝要也	※後に→＋Ⓚ
間をおくこと肝要也	※後に←＋Ⓚ
スーパーコンボ	
発勝する神気也	↓↙←↙→＋Ⓟ
死を恐れぬ心也（Lv3専用）	→←↙↓↘→＋Ⓟ
屍を超え行く也（Lv3専用）	→↘↓↙←→＋弱Ⓚ・弱Ⓟ・中Ⓟ・強Ⓟのあと、弱Ⓟ・中Ⓟ・強Ⓟ・弱Ⓟ・中Ⓟ・↓↘→＋強Ⓟ or 弱Ⓟ・中Ⓟ・強Ⓟ・弱Ⓚ・中Ⓚ・↓↘→＋強Ⓚ or 弱Ⓚ・中Ⓚ・弱Ⓚ・強Ⓚ

技解説

●遠間にて斬る也／リーチが長く発生時間も短い居合い斬り。強で出すと下段判定。

●近寄りて斬る也／突進しながら居合いで斬る技。ヒット時のみ、一部の必殺技やスーパーコンボでキャンセルが可能。もちろん連続技になる。

●水月を突く也／鞘で敵のみぞおちを攻撃する技。発生は遅いが判定は中段で、ヒット時のみ一部の必殺技やスーパーコンボでキャンセル可能だ。

●居を合わす也／下段攻撃以外の通常技と必殺技を取れる当て身投げ。成功時は相手を空中に放り投げ、必殺技やスーパーコンボで追撃が可能だ。

●紙一重にてかわす也／避けと似たような動作から、追加入力で前後に移動可能（前は走り、後ろは小ジャンプ）。

●発勝する神気也／すれ違いざまに相手を斬る技。さまざまな必殺技から連続ヒットを狙えるので使い勝手がいい。

●死を恐れぬ心也／ほぼ密着状態でヒットさせれば、独特の演出に入って大ダメージを与えるが、相手との間合いが遠いとカス当たりとなってしまう（ダメージ小）。

●屍を超え行く也／タイミングよくボタンを入力していくタイプの乱舞技。ルートが3つあり、強Ⓚで締めるルートは相手を浮かすことができる。

強の遠間にて斬る也は、下段判定の技になり、かつダウンも奪えるのが大きな特徴だ。

ヒット時しか出ないので、常に追加入力しよう。ゲージがあるときはスーパーコンボで

中段攻撃の水月を突く也は、ヒット時のみ必殺技やスーパーコンボでキャンセルが可能。

基本戦法

攻撃のリーチが長い分、単発技が多い響。中距離で立ち中Ⓟや遠間にて斬る也でけん制し、相手が跳び込んできたら立ち強Ⓟで落とすのが基本だが、それだけで勝てるほど強くはないので、近付く方法も考えなければならない。

接近手段としては、ジャンプで跳び込むか、リーチの長い技でダウンを奪うのが理想。跳び込むときは、真下に攻撃判定が出る強Ⓚでめくるように跳び込み、密着したらしゃがみ弱Ⓚからの連続技や水月を突く也を狙おう。ダウンを奪う場合は、強の遠間にて斬る也や立ち中Ⓚを使う。相手の技のスキに確実にヒットさせ、起き上がりを攻めよう。

無敵必殺技がなく、近距離で押されると厳しい響は、ガードキャンセル攻撃などを使えるグルーヴを選択し、弱点を補うことが大切。スーパーコンボにつながる技が多いので、いかにその技を当てるかが、今後の課題となりそうだ。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×3Ⓒ▶遠間にて斬る也

Ⅱ：ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち中ⓅⒸ▶近寄りて斬る也Ⓒ▶発勝する神気也

Ⅰの連続技は基本中の基本。Ⅱは跳び込みからの連続技だが、密着時ならしゃがみ弱Ⓚ1発から近寄りて斬る也以降につなぐことも可能だ。

名刀河豚毒で敵を一閃！

HAOHMARU
覇王丸

飛び道具、対空、突進技と、一通りの必殺技が揃っている万能キャラに見えるが……。

Text：H.L

特殊入力技	
なし	
必殺技	
奥義 旋風裂斬	↓↘→＋Ⓟ
奥偽 旋風烈斬	↓↘→＋Ⓚ
奥義 弧月斬	→↓↘＋Ⓟ
奥義 烈震斬	↓↙←＋Ⓟ
スーパーコンボ	
天覇封神斬	↓↘→↓↘＋Ⓟ
天覇凄煌斬（Lv3専用）	→↘↓↙←→＋Ⓟ

技解説

●奥義 旋風裂斬／出が遅くスキも大きめでイマイチ使いにくい感はあるが、ガードされれば間合いが離れるので反撃は受けにくい。ヒット後は天覇封神斬で追い打ち可能。

●奥偽 旋風烈斬／前述の技のフェイント版。振りかぶるだけで攻撃は行なわない。

●奥義 弧月斬／多段ヒットする上昇系必殺技。出始めに無敵時間がないので、対空として使う場合は、早めに出して攻撃判定を置いておく必要がある。連続技用の感が強い。

●奥義 烈震斬／ジャンプして豪快に斬りかかる。弱～強の順にジャンプの高度が高く移動距離が長くなる。しゃがみガード不能でスキも小さく、発生の早い弱は連係の合間や立ち合いで大いに活躍する。

●天覇封神斬／刀を振り回して何回も斬りつける多段技。Lv1は無敵時間が短いので、起き上がり時や割り込みには不向き。また、空中にいる相手には全段ヒットしないので、対空にも使いにくい。連続技専用と考えたほうが無難だ。

●天覇凄煌斬／大きく振りかぶり、オーラとともに相手を斬りつける。出始めは完全無敵だが、攻撃判定が出ると同時にやられ判定も出現する。あまりの出の遅さに、使いどころがないのが現状だ。

覇王丸といったら遠距離立ち強斬り（Ⓟ）。リーチが長く、ダメージもかなり大きい。

烈震斬は攻撃判定の先端を当てるように使っていこう。反撃されにくくなるぞ。

立ち合いの目安はこのくらい。相手の様子を見つつ、ほかの選択肢を迫っていこう。

基本戦法

覇王丸の特徴として、通常技はリーチが長く攻撃力の高いものが揃っていることが挙げられる。地上戦では、かなり有利な立ち合いができる。

ただし、覇王丸は対空技が乏しい。一応、早出しの弧月斬が対空になるが、相手の跳び込みに対しての反応が遅れると、一方的に負けてしまう。天覇封神斬は少なくとも相打ちにはなるものの、カス当たりになった場合、スキに反撃されてしまう。

これらを踏まえると、覇王丸は、遠距離立ち中Ⓟがギリギリ届く間合いを保った闘いが望ましいことが分かる。その距離で、遠距離立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ、遠距離立ち強Ⓟなどで相手を抑え込みつつ、弱烈震斬としゃがみ強Ⓚで上下の揺さぶりを仕掛けていこう。また、対空技に乏しいことから、立ち合いに垂直ジャンプでのけん制を多めに交ぜて、相手の跳び込みを封じる動きも重要になってくる。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×2Ⓒ▶強奥義 弧月斬

Ⅱ：ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中ⓀⒸ▶天覇封神斬

Ⅰはヒット確認して弧月斬につなぐもの。ゲージがあるときは天覇封神斬へ。Ⅱは地上技を強攻撃にすると天覇封神斬が届かないので注意。

キャンセル可能技

響：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ

覇王丸：立ち／弱Ⓟ、近中Ⓟ、弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠中Ⓚ、近強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ

掟破りの委員長

KYOSUKE KAGAMI
鑑 恭介

無敵必殺技こそないものの、多様な状況に対応できるテクニカルキャラだ。

Text：C・LAN

特殊入力技	
↖+強Ⓚ	
必殺技	
クロスカッター	↓↘→+Ⓟ
雷神アッパー	→↓↘+Ⓟ
幻影ウェーブ	空中で↓↘→+Ⓟ
幻影ブレイカー	↓↙←+Ⓟ
幻影キック（空中可）	↓↘→+Ⓚ
スーパーコンボ	
拡散クロスカッター	↓↘→↓↘→+Ⓟ
スーパー雷神アッパー	↓↙←↓↙←+Ⓟ
ダブル幻影キック（空中可）	↓↘→↓↘→+Ⓚ
ファイナルシンフォニーRemix（Lv3専用）	→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓚ

技解説

●**クロスカッター**／波状軌道で放たれる、2発ワンセットの飛び道具。弱→強の順に飛距離が増す。技後のスキが小さいので固めに有効。

●**雷神アッパー**／前方に雷の柱を立てる。弱は手前に、強は遠くに出る。相手に当たれば追加入力(↓↘→+Ⓚ)で追撃用の幻影キックが出せる。

●**幻影ウェーブ**／下方に衝撃波を放つ。対空技をつぶす技として有効だが、ヒットしなかった時のリスクは高い。

●**幻影ブレイカー**／小ジャンプから雷をまとった拳を叩きつける中段技。ガードされると反撃を受けてしまう。

●**幻影キック**／バック宙しながら前方を蹴り上げる。判定は大きいが、無敵時間はない。

●**拡散クロスカッター**／クロスカッターの強化版。前方にクロスカッターの束を放出。

●**スーパー雷神アッパー**／雷神アッパーの強化版。ヒット後、レバーを上方向に入力すると、即座にジャンプしてエアバーストに移行可能。

●**ダブル幻影キック**／空中で幻影キックを繰り返し、幻影ウェーブでフィニッシュ。

●**ファイナルシンフォニーRemix**／ヒットすると、ひなたとバツが登場し、3人で打撃を叩き込むLv3専用スーパーコンボ。リーチは短め。

相手に当たった場合のみ、幻影キックで追い打ちがかかる。ただし遠すぎると空振りする

雷神アッパーを出したあとは、必ず追加コマンドまでワンセットで入力するようにしよう。

スーパー雷神アッパーヒット後、レバー↑でエアバースト始動。↖+強Ⓚからも可能。

基本戦法

恭介の地上戦の要はクロスカッター。出は遅いものの、上下に厚いため跳び越されにくく、2発出るので相殺も少ない。スキも小さく、これをタテにすればステップや跳び込みを仕掛けやすい。通常技では遠距離立ち強Ⓟ、立ち強Ⓚがリーチが長く使いやすい。前者はキャンセル可能なので、さらにクロスカッターにつなげて固めを維持するもよし。対空技はしゃがみ強Ⓟが強力。

接近したら「しゃがみ弱Ⓟ(×2)→しゃがみ弱Ⓚ」でヒット確認するといい。ガード時はクロスカッターか幻影ブレイカー、ヒット時は(ダブル)幻影キックか(スーパー)雷神アッパーへ連係させよう。

↖+強Ⓚ、スーパー雷神アッパーヒット後は、レバー↑のハイジャンプからエアバースト(空中連続技)を決められる。「弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ」が安定だ。↖+強Ⓚ後は、少し待てば弱Ⓟと中Ⓟの間に弱Ⓚを挟むこともできる。

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中Ⓟ→強雷神アッパー→幻影キック

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→スーパー雷神アッパー→(ハイジャンプ→)弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ

Ⅱのハイジャンプは少し待ってから。弱Ⓟ→中Ⓟから空中(ダブル)幻影キックにつないでもいい。

ストⅢからの刺客、参上！

YUN
ユン

雷撃蹴を中心とした多彩な攻めがウリ！　空から相手を抑え込めるかどうかが勝負の分かれ目だ。

Text：OYZ

特殊入力技	
→+中Ⓚ／垂直or前方ジャンプの頂点付近で↘+Ⓚ	
ターゲットコンボ	
立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ／立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→←+強Ⓟ／ジャンプ弱Ⓟ→→+強Ⓟ	
必殺技	
鉄山靠	→↓↘+Ⓟ
絶招歩法	↓↘→+Ⓟ
穿弓腿	↓↘→+Ⓚ
虎撲子	↓↙←+Ⓟ
前方転身	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ	
槍雷連撃	↓↘→↓↘→+Ⓟ
雷震魔破拳	↓↘→↓↘→+Ⓚ
揚炮（Lv3専用）	↓↙←↓↙←+Ⓟ
飛天槍雷脚（Lv3専用）	空中で↓↙←↓↙←+Ⓚ

技解説

●**鉄山靠**／弱は立ち弱Ⓟ始動のターゲットコンボからの連続技に。中&強は中間距離でのけん制に使え、ヒット後は絶招歩法や穿弓腿で追撃可能。

●**絶招歩法**／突進技。弱～強の順に移動距離が延び、攻撃力も上がる。奇襲はもちろん、連続技にも使える万能技。

●**穿弓腿**／斜め上に蹴り上げる対空技。鉄山靠や揚炮ヒット後の追撃としても使える。

●**虎撲子**／タイミングは厳しいが揚炮後の追撃に使用可能。飛び道具を消すこともできる。

●**前方転身**／コマンド投げ。この技自体に攻撃力はないが、決めたあとに追撃することができる。少し前に歩いてから立ち弱Ⓟ始動のターゲットコンボを決めるのが安定。

●**槍雷連撃**／Lv1から無敵時間が存在するので、割り込みや連続技に重宝する。Lv2～3はガードされると跳び蹴りまで出てしまうので反撃必至。

●**雷震魔破拳**／発生が遅くスキも大きいので使いにくい。

●**揚炮**／無敵時間が長く、威力も高いLv3専用技。割り込みに、連続技にと活躍してくれる。ただ、間合いが遠いと3発目が当たらないので注意。

●**飛天槍雷脚**／新しく会得したLv3専用スーパーコンボ。相手の対空技に合わせて使おう。残念ながら中段ではない。

攻めの要である雷撃蹴は、いろいろなパターンを持たせることが重要かつ必須。

揚炮ヒット後の追撃は、強穿弓腿が有望株。虎撲子はタイミングがかなりシビアだ

見切られにくい中段技の→+中Ⓚは、ガードを崩す手段として活躍してくれるだろう。

基本戦法

空からの攻撃が多彩なユン。垂直or前方ジャンプの頂点付近で↘+Ⓚ(雷撃蹴)で近づきつつ、有利な状況を作りだそう。その後の行動としては、以下のようなものが代表的だ。

①立ち弱Ⓟ～ターゲットコンボ
②前方転身
③しゃがみ弱Ⓚ×2
④→+中Ⓚ

①は暴れようとする相手に有効。ヒット時は絶招歩法、ガード時は弱鉄山靠でキャンセルしよう。②はガードする相手に有効で、ちょうど①の裏の選択肢となっている。ゲージがあれば大ダメージを期待できる。③は下段技なのが強み。2発の間にヒット確認し、ヒット時のみ絶招歩法や槍雷連撃に移行できれば理想的だ。絶招歩法は穿弓腿に化けやすいので、2発目の弱Ⓚはボタン押しっぱなしを意識しよう。④は発生の早い中段攻撃。ただし判定は弱いので、相手にガードを意識させてから使わないとつぶされてしまう。

基本連続技

Ⅰ：{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ} Ⓒ▶強絶招歩法or弱鉄山靠

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ×2 Ⓒ▶槍雷連撃

Ⅰは安定連続技。Ⅱはゲージがあるときの主力連続技だ。ヒット確認できれば無駄な放出もなくなり、ゲージ効率がよくなるぞ。

キャンセル可能技

恭介：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠中Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ　ジャンプ／弱Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ

ユン：立ち／近弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、弱Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ　ジャンプ／弱Ⓟ、強Ⓟ、中Ⓚ、強Ⓚ　ターゲットコンボ／技表1つ目の立ち中Ⓟ、2つ目の←+強Ⓟ

古武術マスター、復活!!

RYUHAKU TODO
藤堂竜白

『龍虎の拳』から9年ぶりの登場となる藤堂竜白。磨き上げた重ね当てで天下をつかめ！

Text：パチ

特殊入力技	
➡＋中Ⓚ	
必殺技	
重ね当て	↓↘→＋Ⓟ
仰ぎ重ね当て	→↓↘＋Ⓟ
飛び重ね当て	空中で↓↘→＋Ⓟ
体崩し	→↘↓↙←＋Ⓟ
スーパーコンボ	
超重ね当て	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
心眼 蔓落とし	↓↘→↘↓↙←＋Ⓟ

技解説

●**重ね当て**／3ヒットする飛び道具。画面の4分の1から半分ぐらいまで飛んでいく。スキが小さいので、安心して出していける主力技だ。弱～強の順で飛距離が延びるが、発生は若干遅くなる。強の場合は回り込みで避けられると反撃を受けやすいので、基本的には弱を使っていこう。

●**仰ぎ重ね当て**／前斜め上に重ね当てを出す技。一見対空技のようだが、発生が遅いので使いどころは少ない。

●**飛び重ね当て**／空中での重ね当て。地上版より飛距離は短くなるが、発生は早くなる。↓↘→↗＋Ⓟで、ジャンプ直後に出すことができ、その場合は着地までのスキも小さい。

やっぱりメインは重ね当て。画面端に追いつめたらガリガリ固めていこう

●**体崩し**／コマンド投げ。相手が一定時間動けなくなるので、連続技を決められる。

●**超重ね当て**／重ね当ての強化版。Lv1なら画面の3分の2、Lv2以上なら画面端まで届く。けん制に、連続技にと、幅広い用途に対応できるぞ。

●**心眼 蔓落とし**／当て身投げ。飛び道具や投げ技以外であれば、中段から下段まで、すべての打撃技を取ることが可能。発生が早いので、対空はもちろん、起き上がりに技を重ねられた場合にも反撃として使っていける。ダメージも大きいので積極的に狙おう。

ゲージがあったら超重ね当て絡みの連続技、無いときは通常技から重ね当てにつなごう

回り込みなどに合わせて体崩しを決めていこう。決まると相手は行動不能になるので、

基本戦法

藤堂の基本戦法は、重ね当てがギリギリ届く間合いでの中間距離戦。重ね当てはスキが小さく、ガードさせれば反撃されないので、相手にとってはやっかいな技。嫌がって跳び込んでくるようなら、早めのしゃがみ強Ⓟで迎撃、または低空で飛び重ね当てを出しておこう。後者は自キャラが空中にいるので、つぶされても追撃は受けない。相手が回り込みで懐に入ろうとしてきた場合は、体崩しの出番。うまくつかめたら、連続技を決めて中間距離へ追い返そう。

自分から攻め込む場合は、➡＋中Ⓚをたまに交ぜるといい。画面の約3分の2ほど進んで足払いを出すので、奇襲にはもってこいだ。回り込みからの心眼 蔓落としもかなり有効。対処されるまではガンガン使っても構わないぞ。

理想なのは、中間距離でドッシリ構え、後の先を取るといった闘い方だ。ジワジワと画面端に追い詰めていこう。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓟ×1～2→遠距離立ち中Ⓟorしゃがみ中Ⓟ Ⓒ 重ね当て

Ⅱ：体崩し→しゃがみ強Ⓟ Ⓒ 超重ね当て

Ⅰは基本的な連続技。重ね当ては弱で出さないとつながりにくい。Ⅱはもっとも狙いたい連続技。チャンスがあれば積極的に体崩しを狙おう。

先生卒業！ 生粋の業師へ!!

CHANG KOEHAN
チャン・コーハン

かつての適当ぶりは影を潜め、緻密な闘いが可能となったチャン。相棒のチョイを酷使しよう。

Text：MVP

特殊入力技	
↖＋強Ⓟ	
必殺技	
鉄球大回転	Ⓟ連打（ⓅⓅⓅ同時押しでキャンセル）
鉄球粉砕撃	←タメ→＋Ⓟ
大破壊投げ	→↘↓↙←→＋Ⓟ
竜巻疾風斬	→↘↓↙←＋Ⓚ
疾走飛翔斬	→↓↘＋Ⓚ
飛翔空裂斬	←↙↓↘→＋Ⓚ
スーパーコンボ	
鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋Ⓟ
真！超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓚ

技解説

●**鉄球大回転**／鉄球を頭上で回転させる技。弱→強の順で回転数が多くなる。Ⓟボタン2つ同時押しで、回転を途中で強制停止することが可能。

●**鉄球粉砕撃**／鉄球を構えて前方に突き出す。出始めの構えに、相手の攻撃を1発のみ無効化するガードポイントがある。攻撃発生は遅いが、ガードさせれば危険は少ない。

●**竜巻疾風斬**／チョイによる空中突進技。一度背後側の画面端に跳び上がり、そこから緩やかな放物線を描きつつ横へ突進していく。弱→強の順に飛距離が延びる。

●**疾走飛翔斬**／チョイが地面を疾走していき、一定距離進むor相手と重なると、そこから跳び上がりつつ攻撃する。

●**飛翔空裂斬**／チョイが前進し、一定距離進むor相手と重なると、そこから巨大な竜巻を発生させつつ上昇する。

※チョイの技は、チャンorチョイが攻撃をくらうと止まる。

●**大破壊投げ**／相手をつかんで左右の地面に叩きつけるコマンド投げ。投げ間合いは狭いが、投げ判定の発生と空振りモーションの短さに優れる。

●**鉄球大暴走**／突進していき、ヒットすると相手をロックして無数の打撃で撲殺する。突進スピードはあまり速くないが、近距離なら弱攻撃から連続技になるうえ、Lv2以上なら対空にも使える。スキが大きいので、確定状況で使おう。

●**真！超絶竜巻真空斬**／チャンの前で、チョイが巨大な竜巻を巻き起こす。レベルが上がると、チョイが竜巻状のまま前進する。チョイにやられ判定があり、飛び道具などであっさりつぶされるので注意。

竜巻疾風斬→しゃがみ弱Ⓟ×2→鉄球大暴走は、起き攻め用の連続技として優秀だ

疾走飛翔斬をうまくガードさせると、前進してからのしゃがみ弱Ⓟが連続ガードになる。

基本戦法

チョイの技をタテにしつつ、次の一手を仕掛けられるのがチャンの強み。最初は出始めをつぶされたり、チョイからの連係が途切れてしまうなど、さまざまな弱点が目立ちやすい。まずは、遠距離：飛翔空裂斬、近距離：疾走飛翔斬、起き攻め：竜巻疾風斬と使い分けることから覚えよう。

次にチャン本体の動き。けん制にはジャンプ強Ⓟや立ち強Ⓚ、鉄球大回転を使用。その合間にチョイの技をたまに出し、そこから小ジャンプやステップで接近して、しゃがみ弱Ⓟからの連係や連続技、大破壊投げを狙っていこう。

ジャンプ強Ⓟは垂直、後方ジャンプで使っていくと、地上と空中を制圧しやすいぞ。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓟ Ⓒ 鉄球大回転

Ⅱ：竜巻疾風斬→しゃがみ弱Ⓟ×2 Ⓒ 鉄球大暴走

Ⅰの連続技はボタン連打の具合が重要。Ⅱの連続技はあらかじめ竜巻疾風斬を出しておき、チョイのヒットと同時にしゃがみ弱Ⓟを出そう。

キャンセル可能技

藤堂竜白：立ち／弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、弱Ⓚ、近中Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ　ジャンプ／弱Ⓟ、弱Ⓚ

チャン：立ち／弱Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、近強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ

ジワジワ追い込む残虐さ！
ROLENTO ロレント

異端の飛び道具「スティンガー」を武器に、絶え間ないプレッシャーを与え続けるのだ！

Text：善之字元帥

技解説

●パトリオットサークル／ロッドを回転させる必殺技で、3回まで連続入力が可能。主に連続技として使っていく。
●スティンガー／→↓↘＋Ⓚでジャンプ、その後ボタンを押すとナイフを投げる。ナイフの角度はボタンで変化する。
●メコンデルタアタック／弱Ⓟ中Ⓟ強Ⓟ同時押しで後方に小さくジャンプ、着地際にⓅボタンを押すことで、前転しながら相手に体当たりする。
●メコンデルタエアレイド／↓↙←＋Ⓟで後転し、追加入力で前方にジャンプしながらロッドを振り下ろす。後転距離はボタンによって異なる。
●メコンデルタエスケイプ／↓↙←＋Ⓚで後方の壁を使って三角跳びし、追加入力でボタンに対応した攻撃を行なう。三角跳び後のジャンプ軌道は、レバーである程度操作可能。
●スカウタージャンプ／大きな弧を描きつつ高速でジャンプ。
●テイクノープリズナー／地面にワイヤーを走らせるスーパーコンボ。密着状態から出せば、相手は暗転を見てからガード不能である（全レベル）。
●マインスイーパー／後転しながら手榴弾をばらまく。
●スティールレイン／大量に放り投げたナイフが、一定時間後に相手の頭上から降ってくる。連続技には不向き。

スティンガーの使い方は非常に奥が深い。撃つ角度とタイミングをよく研究しよう。

連続技には不向きなスティールレインだが、Sグルーヴで大活躍しそうな予感……？

本作におけるテイクノープリズナーは、連続技として使っていける点にも注目したい。

特殊入力技	
→＋中Ⓚ／空中で↓＋中Ⓚ	
必殺技	
パトリオットサークル	↓↘→＋Ⓟ（3回連続入力）
スティンガー	→↓↘＋Ⓚ・ⓅorⓀ
メコンデルタアタック	ⓅⓅⓅ同時押し・着地時にⓅ
メコンデルタエアレイド	↓↙←＋Ⓟ・Ⓟ
メコンデルタエスケイプ	↓↙←＋Ⓚ・ⓅorⓀ
スカウタージャンプ	ⓀⓀⓀ同時押し
スーパーコンボ	
テイクノープリズナー	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
マインスイーパー	↓↙←↓↙←＋Ⓟ
スティールレイン	↓↘→↓↘→＋Ⓚ

基本戦法

ロレントは、スキの小さいスティンガーをばらまいて相手を固めつつ、動いたところにしゃがみ強Ⓟや立ち強Ⓟを当てて少しずつダメージを稼ぐ戦法が基本。もしも相手に跳ばれたときには、立ち強Ⓚ（遠距離）、立ち中Ⓟ（中間距離）、立ち強Ⓟ（近距離）を使い分けて撃墜していこう。
　また、パトリオットサークルは、しゃがみ中Ⓚからの連続技として使っていく。ただし、ガードされるとどこで止めても反撃を受けるので、ヒットする場面をうまく見極めよう。この技で突っ込む戦法は……はっきりいって無謀だ。
　一方、ロレントの弱点は、画面端に追い込まれたときに切り返す手段に乏しいこと。完全に追い込まれる前にスカウタージャンプやメコンデルタエスケイプを使い、できるだけ画面中央に移動したほうがいい。グルーヴによっては、ガードキャンセルや回り込みで逃げることも忘れずに。

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ攻撃→しゃがみ中Ⓚ©パトリオットサークル
Ⅱ：ジャンプ攻撃→しゃがみ中Ⓚ©テイクノープリズナー

テイクノープリズナーを連続技として使っていく場合は、Lv2以上が望ましい。Lv1は、かなりの近距離でないとつながらないのだ。

イメージチェンジの真価は？
CHUN-LI 春麗

基本スタイルは従来通りでOK！　通常技の性能をしっかり把握して闘いに臨もう。

Text：伊勢猫

技解説

●百裂脚／主な使い道は、ダウンさせた相手の起き上がりに重ねてのケズリ。2段攻撃の近距離立ち中Ⓟなどから連続ヒットさせることも可能。
●気功拳／弱中強によってスピードと飛距離が変化していく、お馴染みの飛び道具系必殺技。使い道は2通りあり、回り込みが届かない間合いからのけん制を目的とした弱&中気功拳と、通常技キャンセルによる固めや連続技を目的とした強気功拳になる。
●スピニングバードキック／コマンドが↓タメ↑になったおかげで暴発する心配がなくなったが、上昇&下降中に攻撃判定がない。しゃがみ状態にもガードさせられるキャラに対してなら、ガード後でも基本的に反撃を受けないが……。ガードさせられないキャラに対しての使用は厳禁だ。
●気功掌／Lv1から攻撃判定発生まで無敵時間がある優れたスーパーコンボ。通常技での対空に不安の多い春麗にとっては頼りになる存在だが、連続技に組み込んだときのダメージ効率は低い。また、Lv3であれば相手は暗転後にガード不能なので、立ち合いで使うことも十分可能。
●鳳翼扇／レベルに関係なく、ガードされるとしゃがみ強Ⓚクラスの反撃を確実にくらってしまう、連続技&割り込み専用のスーパーコンボ。レベルが上がることで無敵時間は長くなるが、Lv3であっても暗転後にガードされてしまう。

しゃがみ中P→キャンセル強気功拳は、中P押しっぱなしで中気功拳の暴発を防止。

鳳翼扇は、最後の一撃をジャンプキャンセルすることで追い打ちを入れることが可能。

特殊入力技	
→＋中K／↗＋強Ⓚ／ジャンプ中↓＋中Ⓚ／斜めジャンプ強Ⓟ・強Ⓟ	
必殺技	
百裂脚	Ⓚ連打
気功拳	←↙↓↘→＋Ⓟ
スピニングバードキック	↓タメ↑＋Ⓚ
スーパーコンボ	
気功掌	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
鳳翼扇	↓↘→↓↘→＋Ⓚ

基本戦法

必殺技の数がかなり整理されてしまった感の強い春麗。その基本となる闘い方は、リーチが長く判定も強い地上技を活かした、中間～近距離での立ち回りとなっていく。
　遠距離の立ち合いで頼りになるのは、遠距離立ち強Ⓟとしゃがみ強Ⓚ。これに対して中間距離の差し合いでは、足払いなどを避けつつ攻撃可能な遠距離立ち強Ⓚとしゃがみ中Ⓚが有効。ただし、しゃがみ中Ⓚにはキャンセルがかからないので、必殺技によるキャンセルを考えるなら、しゃがみ中Ⓟを使っていく。
　しゃがみ強Ⓚや回り込みからの投げでダウンを奪ったら、めくりジャンプ弱Ⓚから連続技を狙うチャンス。密着時にめくりとなる↗＋強Ⓚも使って、相手を崩していこう。
　ちなみに対空となる通常技は近距離立ち強Ⓟとしゃがみ強Ⓚだが……、信頼性はいまひとつ。回り込みや気功掌を使っていくほうが確実だ。

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ©強気功拳
Ⅱ：めくりジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ©鳳翼扇

ジャンプ攻撃後をしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ～に変えることも可能。密着状態なら、しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟもシビアだがつながる。

キャンセル可能技
ロレント：立ち／弱Ⓟ、近強Ⓟ、弱Ⓚ、近中Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ
春麗：立ち／弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠中Ⓚ、近強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ

超能力アイドル再降臨！

ATHENA ASAMIYA
麻宮アテナ

跳ばせて落とすを基本に、スキを突いて一気に接近戦へ持ち込み投げを狙っていけ！

Text：伊勢猫

特殊入力技	
→＋中Ⓚ／前方ジャンプ中↓＋中Ⓚ	
必殺技	
サイコボールアタック	↓↙←＋Ⓟ
サイコソード（空中可）	→↓↘＋Ⓟ
フェニックスアロー	空中で↓↙←＋Ⓚ
スーパーサイキックスルー	←↙↓↘→＋Ⓟ
νサイコリフレクター	→↘↓↙←＋Ⓚ
サイキックテレポート	↓↘→＋Ⓚ
スーパーコンボ	
※シャイニングクリスタルビット（空中可）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓟ（Lv2以上ⓅⓅⓅでキャンセル可）
クリスタルシュート（空中可）	※後に↓↙←＋Ⓟ（タメ可）
フェニックスファングアロー	空中で↓↘→↓↘→＋Ⓚ

技解説

●**サイコボールアタック**／標準的な飛び道具。主に遠距離でのけん制と、通常技キャンセルで近距離の固めに使う。●**サイコソード**／中のみ、攻撃の出始めに無敵時間があり、強は連続技に組み込んでいくことができる。対空としての信頼性は見た目に反して低い。●**フェニックスアロー**／空中から相手を強襲していく必殺技。ガード、ヒット後ともにほとんど五分の状態。着地後に攻撃を出す強のみ、ガードされると一方的に不利となる。●**スーパーサイキックスルー**／単体でのダメージこそ小さいが、空中で追い打ちを狙えるコマンド投げ。通常投げよりも間合いが広いので、あらゆる状況で狙っていきたい。●**νサイコリフレクター**／相手の飛び道具を弾き返すことができる必殺技。中と強は一部の足払いを避ける性能もあるが、硬直時間が極端に長いので使いどころが難しい。●**サイキックテレポート**／弱中強ボタンに対応して、移動距離が延びていく移動専用技。移動中は投げ以外の攻撃に対して無敵だが、移動前と移動後の両方にスキを持っている。●**シャイニングクリスタルビット＆クリスタルシュート**／Lv1でも暗転してからガードができず、攻撃の発生直後まで無敵時間がある。ただし、攻撃発生後はLv3でも本体にやられ判定が復活するため、追加入力技での中断は必須。●**フェニックスファングアロー**／強化版フェニックスアロー。ジャンプ攻撃からキャンセルで連続ヒットするが、空中ヒット時は1ヒット。ケズリ能力は高いが反撃も受ける。

起き上がりや対空に使えるシャイニングクリスタルビットは、追加入力で追い打ち可。

相手を画面端へ追い込んでいても裏側へ回り込めるが……、硬直があるので多用は禁物！

基本戦法

回り込みが届かない間合いからサイコボールアタックでけん制しつつ、サイキックテレポートやジャンプから連続技＆投げを狙うのが基本。それよりも近い間合いでは、足払いを避けつつ攻撃する遠距離立ち強Ⓚや、しゃがみ中Ⓚなどが主軸となるが、無理につき合わないほうが無難。

跳び込みに使う技は、下方向へ判定の強いジャンプ強Ⓚと、めくり狙いのジャンプ中Ⓚがメイン。逆に相手の跳び込みに対しては、中サイコソードや信頼性の高い遠距離立ち中Ⓟ、遠距離立ち中Ⓚを使って早めに迎撃していこう。

フェニックスアローは弱or中が基本。ジャンプ中はいつでも出せるのでうまく使おう。

基本連続技

Ⅰ：めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱ⓀⒸ強サイコソード

Ⅱ：スーパーサイキックスルー→前方ジャンプ空中シャイニングクリスタルビット

Ⅰは基本連続技で、しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟもシビアだがつながる。Ⅱは強サイコソードでの代用も可。画面端なら地上版での追撃もOK。

必殺技が盛りだくさん！

ROCK HOWARD
ロック・ハワード

必殺技は揃っているが、逆に何をすればいいかが見えにくいかも……。

Text：RED

特殊入力技	
→＋中Ⓚ	
必殺技	
烈風拳	↓↘→＋弱or中Ⓟ
ダブル烈風拳	↓↘→＋強Ⓟ
ライジングタックル	↓タメ↑＋Ⓟ
ハードエッジ	↓↙←＋Ⓟ
レイジラン・Type「ダンク」	↓↙←＋弱Ⓚ
レイジラン・Type「セーブ」	↓↙←＋中Ⓚ
レイジラン・Type「シフト」	↓↙←＋強Ⓚ
※真空投げ	レバー1回転＋Ⓟ（ⓅⓅⓅ同時押しでキャンセル）
羅刹	※後にⓅⓅⓅタメて離す
クラックカウンター	↓↘→＋Ⓚ
スーパーコンボ	
レイジングストーム	↓↘→↓↘→＋Ⓟ（Lv3のみタメ可）
シャインナックル	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
デッドリーレイブ・ネオ	→↘↓↙←→＋弱Ⓚ・弱Ⓟ・弱Ⓟ・弱Ⓚ・弱Ⓚ・中Ⓟ・中Ⓚ・強Ⓟ・強Ⓚ・↓↙←＋強Ⓟ

技解説

●**烈風拳**／地を這う衝撃波を繰り出す。ダブル烈風拳は発射直後のみ2発分の判定アリ。●**ライジングタックル**／上昇系必殺技。無敵時間は、弱だと攻撃発生と同時に切れるが、中＆強なら攻撃直後まで持続。●**ハードエッジ**／肘打ちを繰り出す突進技。強の場合は、肘打ちから掌打へ派生する。●**クラックカウンター**／いわゆる当て身系の技で、相手の攻撃を受け流し、クラックシュートで反撃する。弱はジャンプ攻撃、中は上、中段攻撃、強は下段攻撃に対応している。●**レイジラン**／弱は中段の打撃技に派生。中は相手の前で停止、強は相手の背後に回り込む。強は、回り込んだ直後の硬直をキャンセルして、真空投げを出すことが可能。●**真空投げ**／相手を背後に放り投げるコマンド投げ。発生はやや遅い。この技自体のダメージは小さいが、キャンセルから各種の追い打ちが可能。●**羅刹**／真空投げからのみ派生できる、専用の追い打ち技。●**レイジングストーム**／ガードさせれば反撃は受けにくく、Lv2以上は無敵時間があるので対空、起き上がりに使える。●**シャインナックル**／突進系のスーパーコンボで、ガードされるとスキが大きい。連続技や反撃など、確定状況でのみ使っていくようにしたい。●**デッドリーレイブ・ネオ**／追加入力で多数の打撃技を繰り出していく、乱舞系のLv3専用スーパーコンボ。

ハードエッジは弱の先端をガードさせれば、まず反撃は受けない。めり込むと危険だ。

真空投げを決めたらキャンセルするのが基本。状況に応じた追い打ちを決めよう。

基本戦法

強力なけん制技を持っていないため、中間距離での地上戦は得意ではない。大ダメージを与えるには、なんらかの手段で接近し、連続技や真空投げを狙っていくことになる。

接近後はしゃがみ弱Ⓚ×1～2→しゃがみ中Ⓚが攻めの起点となる。ヒット時はハードエッジや各種スーパーコンボへつなごう。レイジラン・Type「シフト」を出し、真空投げを狙うのも有効。真空投げが決まれば、画面中央でもシャインナックル、画面端ならレイジングストームによる追い打ちが可能。大ダメージを与えることができる。

対空は、直上にはしゃがみ中Ⓟ、距離があったらしゃがみ強Ⓟや遠距離立ち強Ⓚで。

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中ⓀⒸ強ハードエッジorシャインナックル

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ×1～2→しゃがみ中ⓀⒸシャインナックル

Ⅰは跳び込みから、Ⅱは地上からの基本連続技。どちらも、ゲージがあったらデッドリーレイブ・ネオにつなぐといい。ダメージが大きくなるぞ。

キャンセル可能技

アテナ：**立ち**／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠中Ⓚ、近強Ⓚ　**しゃがみ**／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ　**ジャンプ**／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ

ロック：**立ち**／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠中Ⓚ、近強Ⓚ、遠強Ⓚ　**しゃがみ**／弱Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ

王道の戦法はどこへ？
RYU リュウ

今回は通常技が主体になりそうなリュウ。対応型は時代遅れか？

Text：MVP

基礎攻略

跳ばせて落とすが王道のはずが、跳ばれて落としにくくなっている本作。波動拳のけん制能力の低下により、相手に跳び込まれやすいのだ。しかもジャンプ軌道が多彩なため、強力な対空技である昇龍拳も出しにくく感じるだろう。ではどうすればいいのか？

本作では、下段攻撃を跳び越えつつ攻撃でき、なおかつジャンプ防止効果も高い➡＋中Ⓚや、各種ジャンプで接近して近距離戦を多く挑みたい。高性能の通常技から、近距離でヒットするとダウンを奪える灼熱波動拳につなげよう。

このときにカギを握るのがジャンプ攻撃。ジャンプ中Ⓚで跳び込めば、めくりを狙えるのはもちろん、ノックバックがジャンプ強攻撃より小さいので、正面からでも近距離になりやすいのだ。つまり、着地でしゃがみ弱Ⓚ×2を軸とした連続技と、投げの二択を仕掛けやすいわけ。連係を組むなら、しゃがみ弱Ⓚ×3↓➡＋中Ⓚなど、前進する技を使って接近戦を維持しよう。

もちろん、相手が跳び込んできたり、跳び込みそうな気配を察知したら、昇龍拳も積極的に出していく。空振りしても意外に的確な反撃は受けにくいので、リスクをあまり考えずに出すのがポイントだ。

あえて波動拳へつなげずに➡＋中Ⓚで抑え込む。「待ち」がやりにくいので仕方ない。

特殊入力技	
➡＋中Ⓟ／➡＋強Ⓟ／➡＋中Ⓚ	
必殺技	
波動拳	↓↘➡＋Ⓟ
灼熱波動拳	←↙↓↘➡＋Ⓟ
昇龍拳	➡↓↘＋Ⓟ
竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←＋Ⓚ
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘➡↓↘➡＋Ⓟ
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←＋Ⓚ
真・昇龍拳（Lv3専用）	↓↘➡↓↘＋Ⓚ

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ Ⓒ▶ 波動拳

Ⅱ：めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶ 真空波動拳

しゃがみ弱Ⓚからはしゃがみ中攻撃や強Ⓟ系の技にもつながる。波動拳は灼熱波動拳にするとよい。目押しが難しければしゃがみ弱Ⓚ×2で。

火を吹く昇龍拳！
KEN ケン

優秀な判定とリーチを持った足技を備えているケン。王道の波動昇龍から脱皮の時か？

Text：OYZ

基礎攻略

中間距離でのけん制には、ケンお得意の豊富な足技を使う。遠距離立ち強Ⓚ、➡＋強Ⓚ、しゃがみ強Ⓚでけん制しつつ、相手の意識を地上戦に向けさせよう。そうすると、真の狙いであるめくりジャンプ中Ⓚが迎撃されにくくなる。めくり中Ⓚをガードさせたあとの行動はいろいろあるが、有望な選択肢を3つ挙げよう。

①しゃがみ弱Ⓚ×2→キャンセル昇龍裂破

②投げ

③近距離立ち強Ⓟ→キャンセル鉈落とし蹴り

①は下段始動の連続技。ガードされていたら、しゃがみ弱Ⓚからしゃがみ強Ⓚにつなぎ、さらに前方転身などでキャンセルして攻めを持続しよう。②は①の裏の選択肢。投げるためには、相手のガード硬直が切れるのをほんの少し待つ必要がある。③は、鉈落とし蹴りから中段攻撃の稲妻かかと割りに移行してもいいぞ。

豊富な中段攻撃を持っているケンだからこそ、下段の足払いも当たりやすい。暴れる相手には、無敵時間のある昇龍拳を狙ってもいいだろう。

疾風迅雷脚はしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟからがオススメ（竜巻旋風脚に化けにくい）

稲妻かかと割りや龍閃脚は、相手のガードを上下にゆさぶれる。➡＋中Ⓚも忘れずに。

特殊入力技	
➡＋中Ⓚ／➡＋強Ⓚ	
必殺技	
波動拳	↓↘➡＋Ⓟ
昇龍拳	➡↓↘＋Ⓟ
竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←＋Ⓚ
龍閃脚	←↓↙＋Ⓚ
前方転身	↓↙←＋Ⓟ
※鉈落とし蹴り	←↙↓↘➡＋弱Ⓚ
※鎌払い蹴り	←↙↓↘➡＋中Ⓚ
※大外回し蹴り	←↙↓↘➡＋強Ⓚ
稲妻かかと割り	※後にⓀ押しっぱなし
スーパーコンボ	
昇龍裂破	↓↘➡↓↘＋Ⓟ
神龍拳	↓↘➡↓↘＋Ⓚ連打
疾風迅雷脚（Lv3専用）	↓↙←↓↙←＋Ⓚ

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ Ⓒ▶ 鉈落とし蹴りor大外回し蹴り

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ×2 Ⓒ▶ 昇龍裂破

Ⅰは、大外回し蹴りならダウンを奪えるが、しゃがまれると当たらないキャラも。Ⅱは2回目の弱Ⓚを押しっぱなしにすると神龍拳の暴発を防げる。

攻守ともにパーフェクト！
GUILE ガイル

ボタンが6つになったことによって、攻防の選択肢が増加。今回は忙しくなりそうだ。

Text：善之字元帥

基礎攻略

ガイルの基本スタイルは、スキの小さいソニックブームを追いかけつつ、ジャンプや回り込みといった相手の動きに対応していくというもの。

そしてこのときに重要なのが、レバーを後ろ方向に維持しながら前進できるタイプの技。←＋弱Ⓚや立ち強Ⓚ、グルーヴによっては回り込みなどもソニックブームのタメを作りながら移動するように心掛けよう。

もしソニックブームのプレッシャーに耐えきれなくなった相手がジャンプしてきた場合は、いくつかの対空技を使い分けて対応する。最も信頼できるのはサマーソルトキック（強）だが、タメが完成していない場合は、立ち中Ⓟ（早めに）、しゃがみ強Ⓟ（近距離用で相打ちが多い）、垂直ジャンプ強Ⓟ（相手の手足を狙って）などを使っていこう。

最後に、今回新たに加わったソニックハリケーンは、長い無敵時間を持つLv3専用スーパーコンボ。連続技としてはもちろん、ガードされてもほぼ反撃を受けないので、積極的に使っていきたい。

新技のソニックハリケーンはかなり優秀な性能を持つが、威力はダブルサマーより劣る。

どんなに時代を経ても、ガイルの攻撃はソニックを追いかけることからはじまるのだ。

特殊入力技	
➡＋強Ⓟ／←or➡＋弱Ⓚ／←＋中Ⓚ／➡＋中Ⓚ	
必殺技	
ソニックブーム	←タメ➡＋Ⓟ
サマーソルトキック	↓タメ↑＋Ⓚ
スーパーコンボ	
トータルワイプアウト	←タメ➡←➡＋Ⓚ
サマーソルトストライク	↙タメ↘↙↗＋Ⓚ
ソニックハリケーン（Lv3専用）	←タメ➡←➡＋Ⓟ

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ×2 Ⓒ▶ 強サマーソルトキック

Ⅱ：しゃがみ強Ⓟ Ⓒ▶ 各種スーパーコンボ

Ⅰはジャンプ攻撃からの基本形。弱Ⓟを離す時にソニックブームが暴発しないよう注意。Ⅱは主に相手の回り込みのスキに対して狙っていく。

キャンセル可能技

リュウ：**立ち**／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、近強Ⓚ、遠強Ⓚ（根元のみ）　**しゃがみ**／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　**ジャンプ**／弱Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ

ケン：**立ち**／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、近強Ⓟ、近弱Ⓚ、近中Ⓚ、近強Ⓚ　**しゃがみ**／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　**ジャンプ**／弱Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ、垂直強Ⓚ

ガイル：**立ち**／弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、弱Ⓚ、近中Ⓚ　**しゃがみ**／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ（1）

今年は全開で燃えるぜ！

KYO KUSANAGI
草薙 京

前作でのノーマルとEXの技が統合され、新技も追加。怒濤の攻めが復活だ！

Text：SHO

特殊入力技	
➡+強Ⓟ／➡+中Ⓚ／↘+強Ⓚ／ジャンプ中⬇+強Ⓟ	
必殺技	
百式・鬼焼き	➡⬇↘+Ⓟ
弐百拾弐式・琴月 陽	➡↘⬇↙⬅+Ⓚ
R.E.D.KicK（七百七式・独楽屠り）	⬅⬇↙+Ⓚ
百拾四式 荒咬み	⬇↘➡+弱or中Ⓟ
百弐拾八式・九傷	荒咬み後に⬇↘➡+Ⓟ
百弐拾七式・八錆	荒咬み後に➡↘⬇↙⬅+Ⓟ or 荒咬み→九傷後にⓅ
百弐拾五式・七瀬	荒咬み→八錆 or 荒咬み→九傷後にⓀ
外式・砌穿ち	荒咬み→八錆後にⓅ
百拾五式・毒咬み	⬇↘➡+強Ⓟ
四百壱式・罪詠み	毒咬み後に➡↘⬇↙⬅+Ⓟ
四百壱式・罰詠み	罪詠み後に➡+Ⓟ
百壱式・朧車	➡⬇↘+Ⓚ
七拾五式 改	⬇↘➡+Ⓚ・Ⓚ
スーパーコンボ	
裏百八式・大蛇薙	⬇↙⬅↙⬇↘➡+Ⓟ（タメ可）
最終決戦奥義"無式"（三神技の壱）	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ

基礎攻略

本作の京は、前作で分割されていた技が統合されたことにより、一気に技が増えたのが印象的。まず、EXキャラ専用技だった七拾五式 改と朧車が追加され、さらに新技として毒咬みが復活。もちろん、毒咬み↓罪詠み↓罰詠みの連係は健在だ。また、『K.O.F.』シリーズ同様、毒咬みにはガードポイントが存在し、モーションに入ってから攻撃されても一方的に勝てることがあるので、攻めるときの初手としても使える。

ほかに追加された技としては、➡+強Ⓟがある。『K.O.F.』シリーズではふっとばし攻撃として有名な、肩から体当たりをする技で、ヒットすればダウンを奪える。また、キャンセルが可能なことから、➡+強Ⓟ↓キャンセル大蛇薙といった連続技も成立するぞ。

基本的な攻めに関しては、前作同様に跳び込んで近距離戦を挑むのが常套手段。しゃがみ弱Ⓚからしゃがみ中Ⓟにつなげるのが今回の基本連続技で、そこから荒咬み（＋派生技）や七拾五式 改を使い、怒濤の攻めを展開しよう。

➡+強Ⓟはキャンセルも可能。相手の起き上がりに重ねるなど、使いどころを工夫したい。

ガードポイントが存在する毒咬みがあれば、飛び道具を使って固めるキャラも怖くない。

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強ⓅⒸ▶毒咬み→罪詠み→罰詠み

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ中ⓅⒸ▶七拾五式 改→Lv3大蛇薙

Ⅰの毒咬みは、しゃがみ強Ⓟからのみ連続ヒットさせることが可能。Ⅱは、しゃがみ中Ⓟから荒咬み→九傷→七瀬につなげてもOKだ。

トゲのあるバランスキャラ

IORI YAGAMI
八神 庵

非常にバランスの取れたスタンダードなキャラだ。やり込めば確実に強くなれるぞ！

Text：戸塚先生

特殊入力技	
➡+中Ⓟ／➡+中Ⓚ／ジャンプ中⬅+弱Ⓚ	
必殺技	
百八式・闇払い	⬇↘➡+Ⓟ
百式・鬼焼き	➡⬇↘+Ⓟ
百弐拾七式・葵花	⬇↙⬅+Ⓟ（3回連続入力）
弐百拾弐式・琴月 陰	➡↘⬇↙⬅+Ⓚ
屑風	➡↘⬇↙⬅➡+Ⓟ
スーパーコンボ	
裏百八式・八酒杯	⬇↙⬅↙⬇↘➡+Ⓟ（タメ可）
禁千弐百拾壱式・八稚女	⬇↘➡↘⬇↙⬅+Ⓟ

基礎攻略

本作の庵は、戦術に影響する大きな変更点はない。前作で使っていた人なら、違和感なく扱うことができるだろう。

基本的には遠距離立ち強Ⓚと闇払いでけん制し、跳び込まれたら鬼焼きで迎撃するスタイルが主軸となる。

『PRO』で連続技にならなくなったしゃがみ弱Ⓚ↓キャンセル葵花が、本作で再度つながるように変更された。それにより、庵の重要なダメージ源である起き攻めが、さらに強力なものとなった。しゃがみ弱Ⓚからの連続技と屑風を本命として、ジャンプ中⬅+弱Ⓚや中段の➡+中Ⓚなどで選択を迫っていこう。

また、連係などに重宝する通常技が追加されている。遠距離立ち強Ⓟは判定が強くキャンセルもかかるので、連係やけん制に組み込むといいだろう。➡+中Ⓟは少し特殊で、近距離立ち中Ⓟを当てたあとに入力すると、チェーンコンボのように連続で発生する。キャンセルがかかるので、葵花などにつなぐことが可能だ。

Lv3の八稚女は、発生が早く、無敵時間も長い高性能な技だ。今まで通り、飛び道具を使った連係への割り込みや、しゃがみ強Ⓚのスキに狙おう。ゲージが溜まりやすいキャラなので、惜しまず使うべし。

本作はゲージが非常に溜まりやすいので、狙うチャンスは多いはず。見逃すな！

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×3Ⓒ▶葵花or八稚女

Ⅱ：ジャンプ強Ⓚ→立ち中Ⓟ→➡+中ⓅⒸ▶葵花

Ⅰは下段始動でヒット確認のできる連続技。Ⅱは、地上技を近距離立ち強Ⓟにしてもダメージは大差なし（ゲージはⅡのほうが増加する）。

餓えた狼は不滅だ！

TERRY BOGARD
テリー・ボガード

いつの時代も、テリーは安定した強さを誇る。バランスのよい技を駆使して闘い、狙うはパワーゲイザー！

Text：SHO

特殊入力技	
↘+強Ⓟ	
必殺技	
パワーウェイブ	⬇↘➡+Ⓟ
バーンナックル	⬇↙⬅+Ⓟ
ライジングタックル	⬇タメ⬆+Ⓟ
クラックシュート	⬇↙⬅+Ⓚ
パワーダンク	➡⬇↘+Ⓚ
スーパーコンボ	
パワーゲイザー	⬇↙⬅↙➡+Ⓟ
バスターウルフ	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ

基礎攻略

前作のノーマルとEXの技が統合された以外、必殺技の変化はないが、通常技に中攻撃が加わったことで、技の差し合いに多少の変化が見られる。中間距離では、リーチの長い遠距離立ち弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚをけん制に使用。自信があるなら、キャンセルでスーパーコンボにつなげてもいい。

新たに加わった中攻撃の中には、キャンセル可能な技もあるが、残念ながら弱攻撃からつながるものはなく、弱↓中↓必殺技といった連続技は不可能。安定した連続技を狙うならば、やはり近距離立ち強Ⓟから必殺技やスーパーコンボを入れていくことになる。

回り込みが前作ほど早くはないので、近距離立ち強Ⓟを狙うチャンスは減ったが、クラックシュートをガードさせたあと、相手の反撃に対して回り込むなどの工夫をすれば、まだまだ使う価値はある。

なお、パワーダンクは斜め上方向に攻撃判定があるものの、無敵時間がほとんどなく、対空技としては使い勝手が悪い。引きつけてからではなく、早めに出して使おう。

パワーダンクは、早めに出して対空に使うか、飛び道具を跳び越えるのに使おう。

中攻撃の追加によりモーションの変わった遠距離立ち強Ⓚ。下段技をかわしつつ攻撃可能。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち弱ⓀⒸ▶パワーゲイザー

Ⅱ：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強ⓅⒸ▶バスターウルフ→強ライジングタックル

Ⅰの連続技は、前作と同じく遠距離立ち弱Ⓚにスーパーキャンセルをかけるもの。Ⅱのライジングタックルは画面端のみ入れることが可能。

キャンセル可能技

京：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、近強Ⓚ、遠強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ　特殊入力技／➡+強Ⓟ

庵：立ち／弱Ⓟ、中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、中Ⓚ、近強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ　特殊入力技／➡+中Ⓟ

テリー：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、近強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ　特殊入力技／↘+強Ⓟ

大きな変更点はなし！
ZANGIEF ザンギエフ

ザンギエフ自身に大きな変化はナシ。グルーヴごとの有効な戦術を開発していこう。

Text：RED

特殊入力技	
↘+中Ⓚ／↘+強Ⓚ／ジャンプ中↓+弱or中Ⓚ／斜めジャンプ中↓+強Ⓟ／垂直ジャンプ中↑+中or強Ⓟ	
必殺技	
ダブルラリアット	ⓅⓅⓅ同時押し
クイックダブルラリアット	ⓀⓀⓀ同時押し
バニシングフラット	→↓↘+Ⓟ
スクリューパイルドライバー	レバー1回転+Ⓟ
アトミックスープレックス	(相手の近くで) レバー1回転+Ⓚ
フライングパワーボム	レバー1回転+Ⓚ
スーパーコンボ	
ファイナルアトミックバスター	レバー2回転+Ⓟ
エリアルロシアンスラム	↓↘→↓↘→+Ⓚ

立ち中Ⓚは、ほどよいリーチと出の早さを備えている。中間距離で重宝するはず。

基礎攻略

戦術に大きな影響を及ぼす変更点はなく、基本的に前作までと同じ動きで闘える。地上戦では、立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓚ、新たに追加された立ち中Ⓚなどでけん制。相手がガードしがちになっていたら、回り込み、小ジャンプ、ステップ、走りといった接近手段からコマンド投げを狙おう。

回り込みがあるグルーヴの場合、ステップや走りからの投げでプレッシャーをかけて相手にけん制技を出させ、そこに回り込みを合わせる、といった考え方も重要となる。

もちろん、相手の注意を地上戦に向けさせて、不意を突いて跳び込むのも効果的だ。空中での防御手段を持つグルーヴなら、跳び込みからの攻めをやや多くしてもいい。ここで注目したいのは、↘+中Ⓚの追加により可能になったⅡの連続技。正面からまともな連続技を狙えるようになったのはうれしい。投げの対となる選択肢としても重要だ。

相手の跳び込みには、相変わらずダブルラリアットで0K。ブロッキングなどの空中防御にも強く、信頼性は高い。しゃがみ状態から出すほうが強いのもこれまでと同じだ。また、エリアルロシアンスラムや垂直ジャンプ中↑+中or強Ⓟという選択肢もある。

基本連続技

Ⅰ：めくり斜めジャンプ中↓+強Ⓟ→しゃがみ弱ⓀⒸクイックダブルラリアット

Ⅱ：ジャンプ中↓+強Ⓟ→↘+中ⓀⒸバニシングフラット

Ⅰの最後はダブルラリアットでもつながるが、相手がしゃがんでいた場合を考えると、クイックダブルラリアットにしておくのが手堅い。

ヨガマスター健在！
DHALSIM ダルシム

いつの時代もダルシムの基本は同じ。伸びる手足を活用し、遠距離をキープできるかがカギだ。

Text：OYZ

特殊入力技	
ジャンプ中↓+強Ⓟ／ジャンプ中↓+Ⓚ	
必殺技	
ヨガファイア	↓↘→+Ⓟ
ヨガフレイム	→↘↓↙←+Ⓟ
ヨガブラスト	→↘↓↙←+Ⓚ
ヨガテレポート (空中可)	→↓↘(←↓↙)+ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ)同時押し
スーパーコンボ	
ヨガストリーム	↓↘→↓↘→+Ⓟ
ヨガボルケイノ	↓↘→↓↘→+Ⓚ
ヨガテンペスト (Lv3専用)	→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓟ

強のドリルキックは攻めの要。相手の足元を狙うように出せば、反撃は受けない。

基礎攻略

まずは通常技について。ダルシムのそれは、相手との距離ではなくレバーで変化する。例によって、後ろ方向だと近距離用の短い技、ニュートラルor前方向で遠距離用の長い技が出るのだ(空中も同様)。

ダルシムの基本は、相手を近づかせずに闘うこと。しかし、近づく手段が豊富な本作で、遠距離を保つのは簡単ではない。特に回り込みには注意が必要で、うかつに手足を伸ばすのは危険。回り込みには投げが最善の対処法だが、それだけでは防ぎきれないので、ジャンプ中↓+中or強Ⓚを回り込みの終わり際に置いておく、という対処法も交ぜたい。跳び込まれた場合は、遠めなら←+中Ⓚor強Ⓚ、近めなら←+弱Ⓟで落とそう。先読み対空のヨガブラストも忘れてはならない必殺技だ。

相手がスキを見せたときや、ガードクラッシュさせたときは、ヨガストリームを決めたい。意外に届かないことが多いので、遠いようなら少し前に歩いてから出すこと。

最後にヨガテンペストについて。Lv3専用スーパーコンボなので頻繁には使えないが、割り込みや対空、反撃に大活躍してくれる万能技だ。ゲージが溜まっているときはぜひとも狙っていきたい。

基本連続技

Ⅰ：←+強ⓀⒸヨガフレイム

Ⅱ：しゃがみ中Ⓟ×2Ⓒヨガストリーム

Ⅱのしゃがみ中Ⓟ×2は目押し。ヨガストリームはLv1でもOKだ。Ⅰ、Ⅱともに、通常技が遠距離技にならないよう注意。

強烈な必殺技で勝負!!
E.HONDA E.本田

従来通りの感覚で、タメ技を重視した闘いを繰り広げよう。グルーヴ選択も重要だ。

Text：MVP

特殊入力技	
→+強Ⓚ	
必殺技	
百裂張り手	Ⓟ連打
スーパー頭突き	←タメ→+Ⓟ
スーパー百貫落とし	↓タメ↑+Ⓚ
大銀杏投げ	レバー1回転+Ⓟ
スーパーコンボ	
鬼無双	←タメ→←→+Ⓟ
大蛇砕き (Lv3専用)	レバー2回転+Ⓟ

お世辞にも強いとは言えないけん制技の中で、唯一光る遠距離立ち中Ⓚ。足元薄し！

基礎攻略

目立った変更点はないが、遠距離立ち中Ⓚは性能がいいのでけん制にオススメ。足元のくらい判定が薄く下段攻撃に強いことと、ガード時の硬直差に優れることがその理由。ガードさせたあとはしゃがみ強Ⓟなどに連係させよう。

では基本的な動きについて。王道は突進力の高い強スーパー頭突きで横から押し、相手が跳んできたら無敵時間のある弱スーパー頭突きで迎撃していくパターン。ただ、本作では小ジャンプを含めた各種ジャンプに加え、走りや回り込みもあり、すべてに対応するのは難しい。弱スーパー頭突きのほかに、自分から垂直ジャンプや後方ジャンプをしてけん制するのも重要だぞ。

自分から攻めるときはジャンプ中Ⓚや強Ⓚで跳び込むか、回り込みで接近しよう。回り込みからは無敵時間のある中百貫落としに連係させるのが有効だ。接近時は、間合いこそ狭いが投げ抜け不能である大銀杏投げを積極的に狙おう。密着から弱攻撃をガードさせた間合いまでが投げ間合いだ。

なお、鬼無双は無敵時間には期待できないが、密着してLv2以上で出せば、相手は暗転後のガードが間に合わない。しかもガードされても本田側が有利なのでドンドン狙おう。

基本連続技

Ⅰ：立ち中Ⓟ→しゃがみ弱ⓅⒸ強スーパー頭突き

Ⅱ：ジャンプ強Ⓚ→立ち強ⓅⒸ鬼無双

実戦的なのはしゃがみ弱Ⓚからの必殺技やスーパーコンボ。必殺技のタメさえできていれば簡単にできるはず。タメ時間を体で覚えてほしい。

キャンセル可能技

ザンギエフ：立ち／弱Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、弱Ⓚ、↘+中Ⓚ

ダルシム：立ち／←+弱Ⓟ、弱Ⓟ、←+中Ⓟ、←+強Ⓟ、←+弱Ⓚ、←+中Ⓚ、←+強Ⓚ　しゃがみ／↙+弱Ⓟ、↙+中Ⓟ、↙+弱Ⓚ、弱Ⓚ、↙+中Ⓚ、中Ⓚ、↙+強Ⓚ

E.本田：立ち／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠中Ⓚ、強Ⓚ(1)　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ

堅固な守りで体力を奪え！

SAKAZAKI RYO
リョウ・サカザキ

防御面での武器はかなり充実している。ガッチリ守って安定した闘いを展開しよう。

Text：戸塚先生

基礎攻略

前作で主に使われていた技に大きな変更はないので、対戦の方針も前作と同じと思っていい。しかし、細かい変更点はいくつかあるので、しっかり把握しておこう。

本作でも、虎煌拳でけん制して、跳び込んできた相手を虎咆で迎撃する戦法が基本となる。その虎咆が全身無敵になったので、対空はもちろん、起き上がりや割り込みにも気軽に使うことができる。また、空中虎煌拳がジャンプ弱Ⓟとジャンプ弱Ⓚからキャンセルで出せるように変更された。

前作でよく使われていた連係、しゃがみ強Ⓚ→キャンセル虎煌拳。本作ではしゃがみ強Ⓚがキャンセルできなくなっているので、代わりにしゃがみ中Ⓚを使っていこう。その際、飛び道具を抜けられるスーパーコンボを持っているキャラには、割り込みを狙われやすいので注意が必要だ。

また、猛虎雷神刹がしゃがみガード不能に変更された。しゃがみ中Ⓚからの連係や奇襲に使っていけるぞ。しかし、ガードされるとスキが大きいので、使用頻度は控え目に。

強力な攻撃手段や連続技が少ない半面、防御面が充実しているので、ディフェンシブに闘っていけば強さを発揮することができるだろう。

今作もLv3龍虎乱舞は無敵時間が長い。対空や飛び道具への対抗策として狙おう。

特殊入力技	
→＋中Ⓟ	
必殺技	
虎煌拳（空中可）	↓↘→＋Ⓟ
虎咆	→↓↘＋Ⓟ
暫烈拳	→←→＋Ⓟ
飛燕疾風脚	↙タメ→＋Ⓚ
極限流連舞拳	→↘↓↙←＋Ⓟ
猛虎雷神刹	←↓↙＋Ⓟ
スーパーコンボ	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋Ⓟ
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋Ⓟ
天地覇煌拳（Lv3専用）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ

基本連続技

Ⅰ：近距離立ち中Ⓟ Ⓒ 極限流連舞拳→前方大ジャンプ強Ⓚ

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強P Ⓒ 龍虎乱舞

Ⅰは極限流連舞拳を使ったもの。実用性は低く、密着状態でないとつながりにくいので注意。Ⅱは、下段からのヒット確認が可能な連続技だ。

鉄壁な守りを見せるわよ

MAI SHIRANUI
不知火 舞

攻め手に欠ける部分もあるが、基本性能は高い。相手にいかに対応できるかがポイント。

Text：H.L

基礎攻略

持ち前の機動力を活かし、状況に合わせて臨機応変に対応することが基本となる。

地上戦では、たまに花蝶扇でけん制しながら、しゃがみ中Ⓚやしゃがみ強Ⓚを使っていくといい。主力となるしゃがみ強Ⓚは、相変わらず出が早くリーチもそこそこ長いため、使い勝手はかなりよい。

次に対空面。正面からの跳び込みに対しては遠距離立ち強ⓅでOK。ほとんどのジャンプ攻撃を叩き落すことができる優れた技だ。相手がめくり狙いで跳び込んできた場合は、近距離立ち中Ⓚがオススメ。発生が早く真上方向に強いので、相手が頭上を通過しているときに出せば、うまい具合に落とすことができるぞ。

相手の起き上がりを攻めるときは、左表Ⅰの連続技や、しゃがみ弱Ⓚ×2からの必殺忍蜂or超必殺忍蜂を、ヒット確認しながら狙っていく。

前作からの変更点としては、ジャンプ弱Ⓚがめくりにくくなったことや、空中ふっとび中の相手に水鳥の舞で追撃することができなくなったことなどが挙げられる。

対空扇子突きの対空性能は本作も健在。中間距離からの跳び込みにはこれだけでOKだ。

龍炎舞で飛び道具を消すことによって状況がよくなり、こちらの飛び道具が活きてくる。

特殊入力技	
→＋中Ⓚ	
必殺技	
花蝶扇	↓↘→＋Ⓟ
ムササビの舞	↓タメ↑＋Ⓟ or 空中で↓↙←＋Ⓟ
龍炎舞	↓↙←＋Ⓟ
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋Ⓚ
陽炎の舞	↓タメ↑＋Ⓚ
スーパーコンボ	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋Ⓚ
水鳥の舞	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
不知火流奥義 紅朱雀	空中で↓↙←↓↙←＋Ⓟ

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ

Ⅱ：ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×1～2 Ⓒ 超必殺忍蜂

Ⅰは、しゃがみ強Ⓚをキャンセルしての超必殺忍蜂で追い打ちできるが、カス当たりなのでゲージのムダ。Ⅱは跳び込みから狙う連続技だ。

正義の鉄拳、いまだ健在！

KIM KAPHWAN
キム・カッファン

高い基本性能はそのままに、新技の追加でさらなる強さを発揮！

Text：SHO

基礎攻略

キムの必殺技は、前作のノーマルとEXの技が統合され、さらに流星落が追加された。

空砂塵は相手を空中高く蹴り上げる3段蹴りで、対空技として使うよりも、しゃがみ弱Ⓚからの連続技として使うことで効果を発揮する。威力が高く、安定したダメージを与えることができる。

新技の流星落は、下段蹴りからかかと落としに派生する一連の技で、下段蹴りがヒットした時点でかかと落としまでが確定する。ただ、攻撃判定の発生が若干遅いため、通常技からの連続技に組み込むことは不可能。

キャンセルが可能な通常技の中で主軸になるのが、しゃがみ中Ⓚ。昇龍拳系の技をガードしたあとのスキなどには、しゃがみ中Ⓚから半月斬につなぐといい。仮にガードされてしまっても、半月斬は反撃を受けることはないので、一連の動作として考えよう。

気になる飛翔脚は、ガードされたときの硬直が若干大きくなったが、当てた位置によっては反撃を受けないので、使い方に注意すれば問題ない。

しゃがみ強Ⓚにキャンセルが効かないので、しゃがみ中Ⓚを主軸に連係を組み立てよう

新技の流星落は初段が下段判定で、ガードされても大した反撃は受けないのが嬉しい。

特殊入力技	
→＋強Ⓚ／遠距離立ち強Ⓚ、→＋強Ⓚ、強覇気脚後に強Ⓚ押しっぱなしで構え～強Ⓚ以外のボタン	
必殺技	
半月斬	↓↙←＋Ⓚ
飛翔脚	空中で↓↘→＋Ⓚ
飛燕斬	↓タメ↑＋Ⓚ
覇気脚	↓↓＋Ⓚ
流星落	←タメ→＋Ⓚ
空砂塵	↓タメ↑＋Ⓟ
スーパーコンボ	
鳳凰脚	↓↙←↙→＋Ⓚ
鳳凰天舞脚	空中で↓↘→↘↓↙←＋Ⓚ
鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→＋Ⓚ

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ Ⓒ 鳳凰脚

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ×3 Ⓒ 空砂塵

Ⅰが今回の基本連続技。ゲージがないときはしゃがみ中Ⓚから半月斬で。Ⅱは、Ⅰの連続技でしゃがみ弱Ⓟが届かないときに使うといいぞ。

キャンセル可能技

リョウ：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　ジャンプ／弱Ⓟ、弱Ⓚ

舞：立ち／近弱Ⓟ、中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ　ジャンプ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ

キム：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ（1）、近弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠中Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　ジャンプ／すべて　構え中／弱Ⓟ

ローリングの性能に注目
BLANKA ブランカ

前作では低レシオのポイントゲッターだったブランカ。本作でも、基本性能は高そうだ。

Text：RED

基礎攻略

ブランカの戦術に大きな影響を与える、ローリングアタック（以下ローリング）の性能と連続技。まずはこの2つの要素をチェックしていこう。

　ローリングは、なんと地上時にダウンを奪えなくなっている。相手キャラや画面の位置によっては、ヒットさせてもLv3スーパーコンボなどで反撃される可能性があるのだ。ガード時の状況は『PRO』よりも多少マシだが、キャラによってはゲージを使用しなくとも反撃可能。このあたりは今後の確認が必要だろう。

　連続技はしゃがみ弱Ⓚ×2が目押しでつながるので、ヒット確認しつつローリングへつなぐことが可能だ。やや痛い変更点としては、強Ⓟ投げ（かみつき）から、スーパーコンボでの追い打ちができなくなったことが挙げられる。

　以上のような変更はあるが、基本的な立ち回り自体はこれまでと同じで問題ない。地上戦はしゃがみ強Ⓟ、↘＋強Ⓟ、しゃがみ中Ⓚがメインのけん制技。対空は立ち強Ⓟ、早出しの強バーチカルローリング、垂直ジャンプ強ⓅでOKだ。

　特筆すべきは、小ジャンプ中Ⓚによるめくり狙い。もともとジャンプ攻撃が強いキャラだが、鋭い小ジャンプからのめくり狙いはさらに強力だ。

ローリングがヒットしてもダウンを奪えない。状況によっては反撃の危険も……。

特殊入力技	
近距離で←or→＋中Ⓟ／↘＋強Ⓟ	
必殺技	
エレクトリックサンダー	Ⓟ連打
ローリングアタック	←タメ→＋Ⓟ
バックステップローリング	←タメ→＋Ⓚ
バーチカルローリング	↓タメ↑＋Ⓚ
サプライズフォワード	→＋ⓀⓀⓀ同時押し
サプライズバック	←＋ⓀⓀⓀ同時押し
スーパーコンボ	
ダイレクトライトニング	←タメ→←→＋Ⓟ
シャウトオブアース	↙タメ↘↙↗＋Ⓟ連打
グランドシェイブローリング	←タメ→←→＋Ⓚ（タメ可）

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×2Ⓒ強ローリングアタック

Ⅱ：めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱ⓅⒸエレクトリックサンダー

しゃがみ弱Ⓚからはダイレクトライトニング（Lv1からOK）を狙ってもいい。Ⅱはめくりジャンプ中Ⓚから狙える、最も実戦的な連続技だ。

猛牛ラッシュで圧倒せよ！
M.BISON M.バイソン

ひたすら押しの強いボクサー崩れ。ギガトンブローが使えるグルーヴなら逆転性も十分！

Text：C・LAN

基礎攻略

突進力の高い必殺技とリーチの長い通常技を活かした、中間～遠距離からの猛襲を得意とするM.バイソン。その闘い方は本作でも健在だ。主力技のダッシュグランドストレートは、キャンセルから出すとガード時のスキが大きいが、遠距離から単発で出せばほぼ反撃を受けない。ガードさせたあとバッファローヘッドバッドにつなぐのも有効だ。

　ダッシュ（グランド）アッパーは、早めに出せば強力な対空技になる。跳び込みを見てから落とすというより、ダッシュグランドストレートによる横からの攻撃を一定リズムで行ない、ある程度予測したうえで跳んだ相手を即座に叩き落とす、という使い方が向いている。反応が早ければ見てからでも間に合うが、近い場合は遠距離立ち中Ⓟやしゃがみ強Ⓟのほうが確実。また、近距離で「（キャンセル）ダッシュアッパー空振り→投げ」という奇襲も効果的だ。

　遠距離立ち強Ⓟとダッシュストレートは、大半のキャラに対して、しゃがまれると空振りしてしまう。しかしリーチと発生の早さは優れているので、相手が動きそうなところにカウンターを狙ったり、技の空振りのスキにきっちり叩き込んでいこう。

リーチ、パワー、スピードを兼ね備えたキャラ。ダッシュグランドストレートで押せ。

特殊入力技	
なし	
必殺技	
ダッシュストレート	←タメ→＋Ⓟ
ダッシュアッパー	←タメ→＋Ⓚ
ダッシュグランドストレート	←タメ↘＋Ⓟ
ダッシュグランドアッパー	←タメ↘＋Ⓚ
ターンパンチ	ⓅⓅⓅ（ⓀⓀⓀ）タメて離す
バッファローヘッドバット	↓タメ↑＋Ⓟ
スーパーコンボ	
クレイジーバッファロー	←タメ→←→＋Ⓟ
ギガトンブロー（Lv3専用）	←タメ→←→＋Ⓚ

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸダッシュグランドストレート

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓟ×3Ⓒクレイジーバッファロー

Ⅱのしゃがみ弱Ⓟ×3は密着からの場合。スキに決めるならしゃがみ中Ⓟ始動にしよう。スーパーコンボはもちろんギガトンブローでも可。

スピード&リーチで撹乱！
BALROG バルログ

地上での「通常技の差し合い」が主なダメージ源。常に高い集中力が要求されるキャラだ。

Text：善之字元帥

基礎攻略

バルログの強さは、ほかのキャラを凌駕するスピードとリーチにある。常に前後に移動しつつ、しゃがみ中Ⓟやしゃがみ強Ⓚ（スライディング）といったけん制技を当てていこう。一見派手に見えるフライングバルセロナ系の必殺技は、あくまで奇襲。読まれていればあっさり落とされてしまうので、多用は禁物である。

　ジャンプ攻撃から攻めるときには、ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→ローリングクリスタルフラッシュの連続技が主な狙い。ガードされても反撃される危険は少ないので、どんどん使っていこう。ただし、これだけだとガードを崩すことができない。ときおり投げ（抜けにくいⓀ投げがオススメ）を交ぜることも忘れずに。

　なお、相手に跳び込まれたときには、スカーレットテラーとしゃがみ強Ⓟ、それにジャンプ攻撃各種を使い分けて対処するのだが、どれも対空技としての性能はイマイチ。ゲージがあるのなら、長い無敵時間を持つ、レッドインパクトを使うのもひとつの手だ（空中でも全段ヒットする）。

長い無敵時間を持つレッドインパクトは、対空以外にもいろいろと使い道の多い技だ

前後に高速移動しながら通常技を差し込む。バルログの基本戦法はこの一点につきる。

特殊入力技	
→＋中Ⓚ／→＋強Ⓚ	
必殺技	
ローリングクリスタルフラッシュ	←タメ→＋Ⓟ
スカイハイクロー	↓タメ↑＋Ⓟ・壁で反転後にⓅ
フライングバルセロナアタック	↓タメ↑＋Ⓚ・壁で反転後にⓅ
イズナドロップ	↓タメ↑＋Ⓚ・壁で反転後に相手の近くで↑以外＋Ⓟ
スカーレットテラー	↙タメ→＋Ⓚ
バックスラッシュ	ⓅⓅⓅ同時押し
ショートバックスラッシュ	ⓀⓀⓀ同時押し
スーパーコンボ	
フライングバルセロナスペシャル	↙タメ↘↙↗＋Ⓚ・壁で反転後にⓅ
ローリングイズナドロップ	↙タメ↘↙↗＋Ⓚ・壁で反転後に相手の近くで↑以外＋Ⓟ
スカーレットミラージュ	←タメ→←→＋Ⓚ
レッドインパクト（Lv3専用）	（ツメあり時に）←タメ→←→＋Ⓟ

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ攻撃→しゃがみ弱ⓅⒸローリングクリスタルフラッシュ

Ⅱ：しゃがみ中ⓅⒸレッドインパクト

Ⅰは最も基本的な連続技だが、ジャンプ中にタメを完成させにくいのが難点。Ⅱは相手の回り込みのスキに対して狙っていきたい連続技だ。

キャンセル可能技

ブランカ：立ち／弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ　特殊入力技／近距離で←or→＋中Ⓟ（1）

M.バイソン：立ち／弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ（後半はスーパーキャンセルのみ）、近強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ

バルログ：立ち／弱Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ（根元のみ）、強Ⓟ（根元のみ）、弱Ⓚ、中Ⓚ

残るはキャラの威圧感のみ？

GEESE HOWARD
ギース・ハワード

疾風拳や烈風拳を多めに使い、相手の攻めっ気をそぐことが重要になる。

Text：H.L

特殊入力技	
→＋強Ⓟ	
必殺技	
烈風拳	↓↘→＋弱or中Ⓟ
ダブル烈風拳	↓↘→＋強Ⓟ
疾風拳	空中で↓↙←＋Ⓟ
上段当て身投げ	→↘↓↙←＋弱Ⓟ
中段当て身投げ	→↘↓↙←＋中Ⓟ
下段当て身投げ	→↘↓↙←＋強Ⓟ
邪影拳	→↘↓↙←＋Ⓚ
スーパーコンボ	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↖＋Ⓟ
デッドリーレイブ（Lv3専用）	→↘↓↙←→＋弱Ⓚ・弱Ⓟ・弱Ⓟ・弱Ⓚ・弱Ⓚ・中Ⓟ・中Ⓚ・強Ⓟ・強Ⓚ・↓↙←＋強Ⓟ

基礎攻略

烈風拳と疾風拳で相手をけん制しつつ、遠距離立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓚ→キャンセル烈風拳で相手を抑え込み、ジワジワダメージを与えていく。

遠距離立ち強Ⓚをガードさせたあとの選択肢は、当て方によって変わってくる。終わり際をガードさせた場合はこちらが有利なので、しゃがみ強Ⓚや烈風拳で再度攻め立てられる。少しめり込んだ場合は五分もしくは若干不利なので、様子を見たり大ジャンプからジャンプ中Ⓚでめくりを狙うのが効果的。また、ゲージがあるならデッドリーレイブを出すのも有効な手段だ。

密着から狙う簡単な連続技としては、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚがある。だが、しゃがみ強Ⓚをキャンセルしてのレイジングストームは、間合いが離れすぎて当たらない。

対空面はというと、信頼できるものはLv2以上のレイジングストームのみ。しゃがみ強Ⓟではまったく落とせず、上段当て身投げも、技のスキは投げ抜け不可能というシステム上、かなり使いにくい。つまり、相手の跳び込みやすいポジションをとらない動きや、先にジャンプしておいての疾風拳で、相手に跳び込ませない動きも必要になる。

遠距離立ち強Ⓚは、攻撃判定の終わり際をガードさせると、ギース側が有利になる。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強ⓅⒸ弱邪影拳

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓀⒸデッドリーレイブ（9段止め）→近距離立ち強ⓅⒸ弱邪影拳

Ⅰは中邪影拳にしてもいいが、その場合は密着時限定となる。Ⅱはデッドリーレイブヒット時の、相手がのけぞる時間の長さを利用した連続技。

通常技の変更点に注目

RYUJI YAMAZAKI
山崎 竜二

意外に通常技の変更点が多い山崎。使える技を見極めて、新たな戦法を作り上げよう。

Text：RED

特殊入力技	
→＋中Ⓟ	
必殺技	
裁きの匕首	→↓↘＋Ⓟ
蛇使い 上段	↓↙←＋弱Ⓟ（タメ可）
蛇使い 中段	↓↙←＋中Ⓟ（タメ可）
蛇使い 下段	↓↙←＋強Ⓟ（タメ可）
蛇だまし	蛇使いタメ中にⓀ
サドマゾ	←↙↓↘→＋Ⓚ
倍返し	↓↘→＋Ⓟ
砂かけ	↓↙←＋Ⓚ
ヤキ入れ	→↓↘＋Ⓚ
爆弾パチキ	→↘↓↙←→＋Ⓟ
スーパーコンボ	
ギロチン	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
ドリル	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓟ・Ⓟ連打

基礎攻略

新たに追加された通常技で目をひくのは、しゃがみ中Ⓚ、しゃがみ中Ⓟ、遠距離立ち中Ⓟといったところ。しゃがみ中Ⓚはキャンセル可能で、ガードされても有利という優れた技。しゃがみ強Ⓚがキャンセルできなくなったマイナスを、十分補ってくれるだろう。

しゃがみ中Ⓟは下段だが、キャンセル不能で特筆すべき要素もない。遠距離立ち中Ⓟは中間距離でのジャンプ防止に使えそうだが、もともと遠距離立ち強Ⓚによるけん制が強いので、使う場面は少ない。

必殺技関係では、蛇使い下段に注目。1作目では立ちガード可能だったが、『PRO』から立ちガード不能になっており、ガードを揺さぶることが可能になっている。ドリルも『PRO』と同様、Lv1では暗転後にジャンプでの回避可能という調整になっている。

基本的な立ち回りに大きな変化はないが、密着戦に持ち込んだ際は、しゃがみ中Ⓚを使った攻めを展開したい。単純に、ジャンプ攻撃をガードさせて、しゃがみ中Ⓚor爆弾パチキという選択でも有効だ。

爆弾パチキと砂かけの存在により、前作におけるEXキャラと同様の戦術が展開できる。

蛇使い 下段がその名に違わず立ちガード不能になった。中距離の差し合いで活用しよう。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ中ⓀⒸ砂かけⒸ蛇使い 下段

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱ⓅⒸギロチン

Ⅰは、砂かけのコマンド変更により簡単になったのがうれしい。Ⅱのギロチンは基本的にLv2以上、キャラによってはLv1でもつながる。

今までの鬱憤を晴らせ

RAIDEN
ライデン

地味にうれしい変更点が多いライデン。本作ではもう弱キャラなんて言わせないぞ！

Text：戸塚先生

特殊入力技	
↘＋強Ⓚ／斜めジャンプ中↓＋強Ⓟ	
必殺技	
ジャイアントボム	←タメ→＋Ⓟ
毒霧	→↘↓↙←＋Ⓟ
スーパードロップキック	ⓀⓀⓀタメて離す
サンダークラッシュボム	レバー1回転＋Ⓚ
ジャンピングラリアットドロップ	→↓↘＋Ⓟ
※ライデンコンビネーション・ボディブロー	←↓↙＋Ⓟ
ヘッドバッド	※後に↓↙←＋Ⓟ
フロントスープレックス	※後に↓↙←＋Ⓚ
スーパーコンボ	
ファイアーブレス	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓟ
デストラクションドロップ	レバー2回転＋Ⓚ
クレイジートレイン	↓↘→↓↘→＋Ⓟ

基礎攻略

本作のライデンにおいて特筆すべき変更点は、強力な遠距離立ち中Ⓟの追加だろう。この技はリーチが長く攻撃判定も強いので、中間距離の闘いで相手にプレッシャーを与えることができる。強力なけん技があることは、裏の選択肢のコマンド投げが決まりやすくなることに通じる。相手が手を出しにくくなっているようなら、ジャンピングラリアットドロップや、ステップ（走り）や回り込みからのサンダークラッシュボムを狙っていこう。ただし、ジャンピングラリアットドロップはしゃがんでいる相手を投げられないことと、着地後のスキが大きいことに注意が必要だ。

対空技に乏しい点は前作と変わらないので、地上戦を嫌って跳び込んできた相手への対応は、常に意識しておこう。早出しのしゃがみ強Ⓟが使えなくもないが、信頼できるのはLv3ファイアーブレスのみ。それも入力に時間がかかるのでとっさに出しにくいという難点がある。そのほかは空対空のジャンプ弱Ⓚぐらいか。

ちなみに、スーパードロップキックはⓀボタン2つで溜めることができる。溜めるときは中Ⓚ強Ⓚ同時押しで行ない、回り込みや避けは使えるようにしておこう。

中間距離で有効なけん制技が加わった。小さいキャラに当たりにくいのは難点だが。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ中ⓀⒸライデンコンビネーション・ボディブロー→ヘッドバッド

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓟ×2Ⓒクレイジートレイン

Ⅰはヘッドバッド後にLv3ファイアーブレスで追撃することもできる。Ⅱは入力の比較的やさしい連続技。ダウンを奪ったあとに狙っていこう。

ギース：立ち／弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、近弱Ⓚ、近強Ⓚ（1）　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　特殊入力技／→＋強Ⓟ

山崎：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ

ライデン：立ち／近弱Ⓟ、近中Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ

不屈の帝王再臨！

SAGAT サガット

目を見張る変更点や新技は少ないが、これまで通りの感覚で違和感なく使えるキャラだぞ。

Text：C・LAN

特殊入力技	
なし	
必殺技	
タイガーショット	↓↘→＋Ⓟ
グランドタイガーショット	↓↘→＋Ⓚ
タイガーアッパーカット	→↓↘＋Ⓟ
タイガークラッシュ	→↓↘＋Ⓚ
スーパーコンボ	
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
グランドタイガーキャノン	↓↙←↓↙←＋Ⓟ
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘＋Ⓚ
タイガーレイド	↓↙←↓↙←＋Ⓚ

近距離立ち強Ⓟはショートアッパータイプに。前作の同技は立ち中Ⓟにシフト

基礎攻略

グランドタイガーショットとリーチの長い遠距離立ち中Ⓚ（旧、遠距離立ち強Ⓚ）でのけん制を軸とし、跳び込んできた相手をタイガーアッパーカットで迎撃する……。サガットのスタイルは前作から大きく変わってはいない。タイガーアッパーカットは強のみ5ヒットするが、総ダメージは中がもっとも高い。

全体的には、『PRO』で施された変更点が、以前の形に再調整されているという傾向が見られる。遠距離の立ち技全般にスーパーキャンセルをかけることはできなくなったが、しゃがみ強Ⓟ、立ち弱Ⓚ（2段目）はこれまでどおりかかる。また、立ち弱Ⓟからの目押し連続技が復活しているので、それに伴ってヒット確認可能な連続技が復活している。これはうれしい変更点だ。ジャンプ弱Ⓚには相変わらずめくり性能があるので、相手に接近できたときはここから狙っていこう。

スーパーコンボは、前作のノーマルとEXのものが完全に統合され、合計4つになっている。確定状況での連続技はタイガージェノサイド、けん制も兼ねた決め打ち時は「しゃがみ強Ⓟ↓グランドタイガーキャノン」というように使い分けていける。

基本連続技

Ⅰ：めくりジャンプ弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ→近距離立ち強ⓅⒸ▶中タイガーアッパーカット

Ⅱ：ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強ⓅⒸ▶グランドタイガーキャノン

Ⅰは前作同様、立ち弱Ⓟから「立ち弱Ⓚ（2ヒット）→各種スーパーコンボ」や、ノーキャンセルのタイガーアッパーカットなどにもつながる。

謎にイケてるかも？

VEGA ベガ

攻撃力が高く高速の突進技があるので、なんとなく勝つことができるぞ。

Text：MVP

特殊入力技	
斜めジャンプ中中Ⓟ・中Ⓟ	
必殺技	
サイコバニッシュ	→↓↘＋Ⓟ
サイコクラッシャーアタック	←タメ→＋Ⓟ
ダブルニープレス	←タメ→＋Ⓚ
※ヘッドプレス	↓タメ↑＋Ⓚ
サマーソルトスカルダイバー	※後にⓅ
デビルリバース	↓タメ↑＋Ⓟ・Ⓟ
ベガワープ	→↓↘（←↓↙）＋ⓅⓅⓅ（ⓀⓀⓀ）同時押し
スーパーコンボ	
ニープレスナイトメア	←タメ→←→＋Ⓚ
メガ・サイコクラッシャー（Lv3専用）	←タメ→←→＋Ⓟ

デビルリバースでのらりくらり。空中制御しつつ、たまに追加入力で突っ込むといい

基礎攻略

ベガといえば、長いタメ時間を要する必殺技の性能で強さが決まる。まずは必殺技の性能をしっかり把握しよう。

突進技のカギを握るダブルニープレスは、反撃を受けないよう先端をガードさせるようにしたい。サイコクラッシャーは相手のガード硬直が短いので、慣れた相手にはすり抜けた瞬間に反撃を受けるが、その突進力は魅力的で遠距離のヒット率も高いはず。最初のうちは効果の高い技になるぞ。ヘッドプレスとデビルリバースは、相手をじらすのに活躍。とくにデビルリバースは、空中制御を駆使してゲージ溜めに使いつつ、判定が強い追加入力で攻撃してもいいという便利な技だ。

このように必殺技はかなり粒ぞろい。あとは中間距離での遠距離立ち中Ⓚによるけん制、対空技の遠距離立ち強Ⓟ、めくりも兼ねたジャンプ中Ⓚによる跳び込みを取り入れれば、基本戦法の完成である。

次に起き攻めを見てみよう。相手を転ばすことができたらしゃがみ強Ⓚでタメを維持しつつ接近するといい。そしてしゃがみ弱Ⓟやしゃがみ中Ⓚ、相手の起き上がりに重ねやすい立ち中Ⓟをガードさせたりしながら、連続技と投げの二択を迫っていこう。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓀⒸ▶ダブルニープレス

Ⅱ：しゃがみ中Ⓚ×2Ⓒ▶ニープレスナイトメアorメガ・サイコクラッシャー

しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟのつなぎが難しいので、実戦的にはしゃがみ弱Ⓟ×2が無難。ダブルニープレスはサイコクラッシャーでも可。

女子高生の時代到来!?

SAKURA KASUGANO 春日野 さくら

基本は前作と同じだが、ノーマルとEXの技が統合され、さくらはさらなる進化を遂げたぞ。

Text：パチ

特殊入力技	
→＋中Ⓚ	
必殺技	
波動拳	↓↘→＋Ⓟ
咲桜拳	→↓↘＋Ⓟ
桜華脚	空中で↓↘→＋Ⓚ
春風連脚	↓↙←＋Ⓚ（2回連続入力）
空中春風脚	空中で↓↙←＋Ⓚ
さくら落とし	→↓↘＋Ⓚ・Ⓟ（3回まで追加入力可能）
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
春一番	↓↙←↓↙←＋Ⓚ
乱れ桜	↓↘→↓↘＋Ⓚ

今回も頼りになる遠距離立ち強Ⓚ。リーチも長く判定も強い！

基礎攻略

判定が強くリーチの長い遠距離立ち強Ⓚを中心にけん制をしつつ、めくりジャンプ中Ⓚからの連続技を狙うのがさくらの基本。けん制には、通常技のほかに中段の桜華脚や春風連脚（追加入力なし）も使っていこう。桜華脚は相手の足元を狙って、春風連脚は中か強で出せば、ガードされても有利に動くことができる。

けん制を嫌がって跳び込んできた相手にはしゃがみ強Ⓟ。対空性能が高いので、安心して出していける。

めくりジャンプ中Ⓚがヒットしたら、しゃがみ弱Ⓚ×1～2↓立ち弱Ⓚ↓強咲桜拳を決めよう。そのあとは前方ジャンプして、再度めくりジャンプ中Ⓚと何も技を出さずに着地してしゃがみ弱Ⓚの二択をかけていくと効果的だ。

また、相手をダウンさせたり、画面端に追い詰めたときは、波動掌も使っていきたい。ガードさせればかなり有利に動くことができるので、近距離立ち強Ⓟキャンセルや起き上がりへの重ねに使って、そこからさらに攻めていこう。

最後に、今回追加されたさくら落としは、→↓↘＋Ⓚ後、Ⓚで着地、Ⓟで攻撃（最大3回まで）する技。今のところは連続技専用といった感じ。無理に使う必要はないぞ。

基本連続技

Ⅰ：めくりジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×1～2→立ち弱ⓀⒸ▶強咲桜拳or乱れ桜

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ×1～3Ⓒ▶乱れ桜or春一番

Ⅰは基本的な連続技。しゃがみ弱Ⓚでヒット確認しよう。Ⅱはスーパーコンボを絡めた連続技。入力も簡単なのでゲージがあるときは狙おう。

キャンセル可能技

サガット：立ち／弱Ⓟ、中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、弱Ⓚ（1）（2）、中Ⓚ（1）、強Ⓚ（1）　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ

ベガ：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ

さくら：立ち／弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、近強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　ジャンプ／弱Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ

皇帝は衝撃波重視で

RUGAL BERNSTEIN
ルガール・バーンシュタイン

地上はカイザーウェイブ、空中はダークスマッシュが火を噴く！　大胆な行動と接近戦の重ねがカギだ。

Text：MVP

特殊入力技	
なし	
必殺技	
烈風拳	↓↘→＋Ⓟ
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→＋Ⓟ（タメ可）
ゴッドプレス	→↘↓↙←＋Ⓟ
ダークバリヤー	←↙↓↘→＋Ⓚ
ジェノサイドカッター	→↓↘＋Ⓚ
ダークスマッシュ	空中で↓↘→＋Ⓟ
スーパーコンボ	
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←＋Ⓟ
ジェノサイド・ヘブン	↓↘→↓↘→＋Ⓚ

基礎攻略

カイザーウェイブの溜めを駆使して、相手をじらしつつケズっていく戦法が、ある程度強いルガール。相手の跳び込みには、無敵時間のないジェノサイドカッターよりも、早めに出す遠距離立ち強Ⓚと垂直ジャンプ強Ⓟのほうが撃墜率が高いので覚えておこう。

カイザーウェイブ以外の地上けん制技としては、リーチの長いしゃがみ強Ⓟと遠距離立ち強Ⓟが挙げられる。少し接近したときは、キャンセル可能なしゃがみ強Ⓚとしゃがみ中Ⓚを軸に、烈風拳とカイザーウェイブを出していこう。

空中からは下方向に強い強Ⓚと空対空を兼ねた強Ⓟ、そして強力なダークスマッシュを使っていく。ダークスマッシュは出始めの弱さが目立つものの、ガードさせればたいていのキャラに対して着地後に有利な状況となる。ヒット時はジェノサイド・ヘブンで追撃し、ガード時は後方ジャンプから再度突っ込むか、しゃがみ弱Ⓚからの連続技や投げ、連係を狙っていこう。

相手を転ばせた場合は、持続時間の長いダークバリヤーを重ねるのもいい。これもヒット時はジェノサイド・ヘブンで追撃可能、ガード時は有利な状況を作れるので、そこから選択を迫っていけるのだ。

ダークスマッシュがいい感じ　背が低い相手ほど着地後の有利時間が長くなるぞ。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×2Ⓒジェノサイドカッター

Ⅱ：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強ⓅⒸゴッドプレス→ジェノサイド・ヘブン

Ⅰのジェノサイドカッターは、1ヒットなのでダメージが小さい。ダメージ重視ならしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟのほうがいい。

必殺技を完全装備！

VICE
バイス

ジャンプ弱Ⓚからのラッシュ力は健在。メイヘムがあるので、連続技の破壊力も十分だ。

Text：RED

特殊入力技	
なし	
必殺技	
ネイルボム	←↙↓↘→＋Ⓟ
※ゴアフェスト	→↘↓↙←→＋Ⓟ
トランキュリティー	※後に→↓↘＋Ⓟ
ディーサイド	←↙↓↘→＋Ⓚ
ディーサイド・スレイヤー	→↓↘＋Ⓚ
アウトレイジ	↓↙←＋Ⓚ
レイヴナス	空中で↓↙←＋Ⓚ
メイヘム	↓↙←＋Ⓟ
スーパーコンボ	
ウイザリングサーフェス	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
ネガティブゲイン	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓚ

基礎攻略

バイスは前作でノーマルの利点が少なかったため、必殺技が統合された本作でも、EX寄りの味付けとなっている。

主な狙いは、めくりジャンプ弱Ⓚで相手にまとわりつき、しゃがみ弱Ⓚ始動の連続技orコマンド投げでダメージを与えていくこと。コマンド投げはジャンプ弱Ⓚから直接狙い、しゃがみ弱Ⓚヒット時は左下に紹介してある連続技を狙う。しゃがみ弱Ⓚをガードされた場合は、連係の分岐も考えていきたい。『PRO』ではつながらなくなった、しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚの目押し連続技が復活したので、しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚの連係（ヒット時は連続技）も有効だ。もちろん、しゃがみ弱Ⓚ×2のあたりで、めくりを狙ってジャンプ弱Ⓚで跳び込むのも重要。

地上戦では、ジャンプ防止も兼ねた遠距離立ち中Ⓟ、ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚがメインになる。間合いが離れているときは、いきなりディーサイドを出すのもいい。

対空技は、真上にはしゃがみ強Ⓟ、少し離れていたら遠距離立ち強Ⓚが使える。ディーサイド・スレイヤーは完全に先読みで。スキは小さいので、相手が跳びそうな場面でばらまいておくのも悪くない。

メイヘムを組み込んだしゃがみ弱K始動の連続技と、強力なコマンド投げが武器だ。

基本連続技

Ⅰ：めくりジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×2～3Ⓒ強メイヘム→ディーサイド・スレイヤー

Ⅱ：めくりジャンプ弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ→立ち強ⓅⒸディーサイド

Ⅰはめくりからの主力連続技だが、画面端ではディーサイド・スレイヤーがつながらない。その場合はⅡやしゃがみ強Ⓚへつなぐ連続技を狙おう。

攻守ともに死角なし！

BENIMARU NIKAIDO
二階堂 紅丸

通常技の大幅追加に対空技の完備。お手軽さは減ったが、そのポテンシャルは高いぞ。

Text：C・LAN

特殊入力技	
→＋中Ⓚ／←or→＋強Ⓚ／ジャンプ中↓＋強Ⓚ	
必殺技	
雷靭拳	↓↘→＋Ⓟ
雷靭拳・対空	→↓↘＋Ⓟ
居合蹴り※	↓↘→＋Ⓚ
反動三段蹴り	※後に↓↑＋Ⓚ
真空片手駒	→↘↓↙←＋Ⓚ（ⓀⓀⓀでキャンセル可）
スーパー稲妻キック	→↓↘＋Ⓚ
紅丸コレダー	→↘↓↙←→＋Ⓟ
スーパーコンボ	
雷光拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
電影スパーク	↓↘→↓↘→＋Ⓚ
エレクトリッガー	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓟ

基礎攻略

地上では→＋中Ⓚ、→＋強Ⓚ、しゃがみ強Ⓚなど、リーチが長めの通常技をメインに攻撃。ジャンプ中↓＋強Ⓚなどで上から抑え込みつつ接近し、しゃがみ弱Ⓚからの連続技とコマンド投げを狙っていくのが紅丸の大まかな方針。前作でのEX紅丸に、電影スパークが付加された感覚だ。

今回はこれに加え、『K.O.F.』シリーズでおなじみの新技が2つ追加されている。その1つがスーパー稲妻キック。サマーソルトで上方を蹴り上げるこの技には無敵時間があり、対空技として信頼に足りうる。これまで対空が薄かっただけに、これは非常にうれしい追加要素といえる。

また、居合い蹴りから追加コマンド（↓↑＋Ⓚ）を入力することで、反動三段蹴りへの派生が可能になった。ただしリーチはあまり長くないため、しゃがみ弱Ⓚを何発も叩き込んでこの技でフィニッシュ、というわけにはいかない。

密着状態であっても、しゃがみ弱Ⓚ×2から決めるのが精一杯なので、きれいに決める機会は思ったほど多くない。

なお、本作では「しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ」がつながらないので、連続技は一工夫が必要になるぞ（詳しくは連続技の項を参照）。

強力な対空技、スーパー稲妻キックを得たことで、守りもより堅固に　今回もいける。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×2Ⓒ弱居合い蹴り→反動三段蹴り

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓀⒸ電影スパーク

Ⅰの居合い蹴りは、中or強だと反動三段蹴りが空振りしてしまう。必ず弱で。Ⅱの通常技パートは「しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ中Ⓚ」でも可。

キャンセル可能技

ルガール：立ち／弱Ⓟ、中Ⓟ、近強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠中Ⓚ、近強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　ジャンプ／弱Ⓟ、弱Ⓚ
バイス：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠中Ⓚ、近強Ⓚ（1）、遠強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　ジャンプ／弱Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ
紅丸：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠中Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ

恐れずに接近戦を挑め！
CAMMY キャミィ

バランスの取れた必殺技と機動力を活かせば、前作の定位置から脱出は確実!?

Text．伊勢猫

特殊入力技	
なし	
必殺技	
スパイラルアロー	↓↘→＋Ⓚ
キャノンスパイク	→↓↘＋Ⓚ
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←＋Ⓟ
※フーリガンコンビネーション	↙↓↘→↗＋Ⓟ
フェイタルレッグツイスター	※後に相手の頭部orしゃがんだ相手の近くで→or←＋Ⓟ
クロスシザースプレッシャー	※後に相手の胴体or空中の相手の近くで→or←＋Ⓟ
レイザーエッジスライサー	※後に追加入力なし
キャノンストライク	空中で↓↙←＋Ⓚ or ※後にⓀ
スーパーコンボ	
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘＋Ⓚ
リバースシャフトブレイカー	↓↙←↓↙←＋Ⓚ連打

相手の目の前に置く感じで出していくと、打点が低ければ、ヒット後に連続技も

終わり際であれば、ガードされても反撃は受けない。間合いを調整して使っていこう。

基礎攻略

地上戦の主軸となるスパイラルアローと、空中必殺技のキャノンストライクやジャンプ弱Ⓚのめくり性能を活かして、接近戦を狙っていくのがキャミィの基本スタイル。

その性質や使い方などは従来通りで、一部の飛び道具をくぐれるスパイラルアローは、先端を当てるように使っていく。キャノンストライクも使っていく感覚自体は同じで、打点さえ低ければガードされてもこちらが有利。そのあとはしゃがみ弱Ⓚ始動の連続技や投げ、垂直ジャンプから再度のキャノンストライクを狙っていくといい。地上で間合いが少し離れたときは、遠距離立ち強Ⓚやしゃがみ中&強Ⓚといったけん制技が主力。移動中は胴体部分が無敵になるアクセルスピンナックルも、ガードさせれば有利なことを考えれば使っていきたい。

相手の跳び込みに対しては、攻撃の出始めに無敵時間のあるキャノンスパイクが有効。弱中強で軌道以外の大きな違いはなく、どれもしっかりと引きつけて出せば空中ガードされない優秀な対空技となる。

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ©スパイラルアロー

Ⅱ：めくりジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ©スピンドライブスマッシャー

Ⅰ＆Ⅱともに、地上通常技部分をしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟに変えることが可能。一応、しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓟも連続ヒットする。

ヴァンパイアの戦法が復活!!
MORRIGAN モリガン

かつて、巷を恐怖のどん底に叩き落としたあの戦法が、S、N、Kグルーヴで復活。刮目せよ！

Text：善之字元帥

特殊入力技	
ジャンプ中↓＋強Ⓚ	
必殺技	
ソウルフィスト（空中可）	↓↘→＋Ⓟ
シャドウブレイド	→↓↘＋Ⓟ
ベクタードレイン	→↘↓↙←＋Ⓟ
スーパーコンボ	
ソウルフェニックス（空中可）	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
カーディナルブレイド	↓↘→↓↘＋Ⓚ
バルキリーターン（空中可）	→↘↓↙←＋Ⓚ・Ⓚ
ダークネスイリュージョン（空中可・Lv3専用）	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→・弱Ⓚ・強Ⓟ

新技のソウルフェニックス。スキはそれなりに大きいので、使いどころは慎重に

低空走り攻撃はめくりを狙える中Kをメインに。相手のしゃがみガードを崩していこう。

基礎攻略

モリガンはS、N、Kグルーヴに注目したい。なぜなら、このグルーヴのモリガンは、走り中にジャンプ攻撃を出すことができるからだ。もちろん、走り中の攻撃はしゃがみガード不能、しかも地上技（チェーンコンボ）へとつなぐこともできる。これはまさしく、『ヴァンパイア』での戦法の復活にほかならない。あらゆる場所から走り攻撃を狙い、ガードを上下左右に揺さぶってやろう。なお、走り中はレバーを上方向に入れることによって、軌道を上に変えられることも覚えておくといい。

通常技では、ジャンプ中Ⓚでめくりを狙えるようになった点と、しゃがみ弱Ⓚが連発できなくなった点が大きな変更点。前作のモリガンにはめくりに適した技がなかったので、前者の変更は特に大きい。

新技のソウルフェニックスは、多段ヒットする大型のソウルフィストを撃つスーパーコンボ。連続技に組み込むことは可能だが、カーディナルブレイドやダークネスイリュージョンと比べると、活躍する場面は少なくなりそうだ。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ（チェーンコンボ）

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ（チェーンコンボ）©ダークネスイリュージョン

連続技はチェーンコンボ主体になるが、チェーンコンボの通常技をキャンセルできるのは、ダークネスイリュージョンのみであることに注意。

拳を極めし者、健在！
GOUKI 豪鬼

若干の打たれ弱さは相変わらずだが、それを補って余りある多彩な攻めが魅力なキャラだ。

Text：OYZ

特殊入力技	
→＋中Ⓟ／前方ジャンプ中頂点付近で↓＋中Ⓚ	
必殺技	
豪波動拳	↓↘→＋Ⓟ
灼熱波動拳	→↘↓↙←＋Ⓟ
斬空波動拳	空中で↓↘→＋Ⓟ
豪昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
竜巻斬空脚（空中可）	↓↙←＋Ⓚ
・百鬼襲	→↓↘＋Ⓚ
百鬼豪斬	※後に追加入力なし
百鬼豪衝	※後にⓅ
百鬼豪砕	※後に相手の頭部付近で←or→＋Ⓟ
百鬼豪斬	※後にⓀ
百鬼豪墜	※後に相手の胸元で←or→＋Ⓟ
阿修羅閃空	→↓↘（←↓↙）＋ⓅⓅⓅ（ⓀⓀⓀ）同時押し
前方転身	↓↙←＋Ⓟ
スーパーコンボ	
滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓟ
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋Ⓟ
天魔豪斬空	空中で↓↘→↓↘→＋Ⓟ
瞬獄殺（Lv3専用）	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→・弱Ⓚ・強Ⓟ

忘れがちな阿修羅閃空。終わり際にスキはあるが、無敵時間があるので信頼できる

本作の斬空波動拳は、発生が遅く硬直も長いので多用は禁物。多少先出し気味で使おう。

基礎攻略

攻撃のバリエーションには不自由しない豪鬼だが、いかんせん打たれ弱いため、一度つかんだチャンスは必ずモノにしたい。そのために使う技は、主に以下の3つだ。

斬空波動拳は相手の動きを制限するのに最適だが、発生が遅く多用はできない。百鬼襲からは投げである百鬼豪砕を狙う。失敗時に比較的スキの小さい百鬼豪衝になるのも重要。前方転身は弱→強の順に前転する距離が長くなるが、回り込みと違って打撃技に対するやられ判定が存在する。これらの技をバランスよく出して、相手に的を絞らせずに攻勢を維持していこう。たまに天魔空刃脚（前方ジャンプ中頂点付近で↓＋中Ⓚ）も交ぜるとさらに効果的だ。

対空としては定番の豪昇龍拳が強い。弱でも3段技なので、ブロッキングやジャストディフェンスのあるグルーヴに対しても思い切って使おう。

最後に、密着状態からの瞬獄殺は、画面暗転後ではジャンプで回避されない。回り込み or 前方転身→瞬獄殺は、相手にとって脅威となるだろう。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ©弱竜巻斬空脚→豪昇龍拳

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ×2©滅殺豪昇龍

Ⅱは、Cグルーヴなら Lv2滅殺豪昇龍→キャンセル弱竜巻斬空脚とつなげば、さらに追い打ちで豪昇龍拳が決まり、Lv3並の破壊力となる。

キャンセル可能技

キャミィ：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠中Ⓚ、近強Ⓚ、遠強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ　ジャンプ／弱Ⓚ
モリガン：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ　ジャンプ／弱Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　※ダークネスイリュージョンはすべての通常技をキャンセル可能
豪鬼：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、弱Ⓚ、近中Ⓚ、近強Ⓚ（1）、遠強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　ジャンプ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、垂直強Ⓚ、斜め強Ⓚ

雷煌拳サマサマッチ
SAKAZAKI YURI
ユリ・サカザキ

雷煌拳の間合いを保ち、常に先手を取れる状況を作っておくことが、勝利への近道だ。

Text：H.L

基礎攻略

中間距離で雷煌拳を撃ち、それに対する相手の動きに随時対応していくというのが、ユリの基本的なスタイルだ。

雷煌拳をガードさせたあとは、跳び込んで連続技を狙いにいく、近づいて技を重ねる、再度雷煌拳を撃つ、といった連係で相手をかく乱する。

雷煌拳以外の立ち合いで使う技としては、遠距離立ち強Ⓚと虎煌拳がある。遠距離立ち強Ⓚは前作同様使いやすいが、スーパーキャンセルできなくなっている点に注意。虎煌拳は途中で消えてしまうものの、意外に延びるので雷煌拳を撃つ間合いでのバリエーションの一つとして役立つ。

相手の跳び込みに対しては、しゃがみ強Ⓟか中空牙で落とすことになる。しゃがみ強Ⓟは、置いておくように出せばほとんど負けることはなく、多少反応が遅れても相打ちに持っていける。また中空牙は、弱や強と違い対空性能がかなり高い。少し早めに出せば、ほとんどの跳び込みを落とすことができ、めり込んだ攻撃にも相打ち以下にはなりにくいという優れた対空技だ。

雷煌拳は強力だが、しゃがみ強Ⓚキャンセルは回り込み→投げが返し技になるので注意。

対空性能の高いしゃがみ強P 中空牙と比べてワンコマンドで出せるのが強みだ

特殊入力技	
→+中Ⓚ	
必殺技	
虎煌拳	↓↘→+Ⓟ
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘+Ⓟ
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	強空牙後に→↓↘+強Ⓟ
砕破	↓↙←+Ⓟ
雷煌拳	↓↘→+Ⓚ
百烈びんた	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+Ⓟ
飛燕烈孔	↓↘→↓↘+Ⓟ
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+Ⓚ

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち中ⓅⒸ強空牙→裏空牙

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓀⒸ飛燕鳳凰脚

Ⅰは地上技を強攻撃にすると、間合いが離れてしまい空牙が届かない。Ⅱはスーパーキャンセルのみ可能なしゃがみ中Ⓚを利用した連続技。

元祖強キャラの行方は？
KING
キング

強力な飛び道具と対空を持ち、連続技も豊富。クセがないので初めての人にもオススメだ。

Text：戸塚先生

基礎攻略

基本的な戦術は前作と同じで問題ない。しかし、本作ではしゃがみ強Ⓚや↘+強Ⓚのヒット後に追撃が入らない変更を受けている。また、前作では画面端で強Ⓟ投げを決めたあとに、サプライズローズやサイレントフラッシュで追撃できたが、今作では入らなくなってしまった。これらの変更点により、攻めるだけではダメージ効率が悪く、リスクも伴うのでいい結果を得にくい。そこで、もう少し中間距離での立ち回りを重視していきたい。ベノム（ダブル）ストライクや↘+強Ⓚを中心にけん制、跳び込まれたらしゃがみ強Ⓟやサイレントフラッシュで迎撃する、という戦法は相変わらず効果的だ。

ダウンを奪ったあとの起き攻めでは、しゃがみ強Ⓚではなくしゃがみ弱Ⓚからの連続技を狙っていく。しゃがみ弱Ⓚのヒットを確認したらミラージュキックや弱or中トルネードキックにつないでいこう。

さまざまな状況で攻撃できる手段があり、ゲージを溜めやすい本作のキング。しかし、サイレントフラッシュで追撃できる場面がないので、かなりゲージを溜め込んでしまう傾向にある。試合の展開を有利にするためにも、先鋒に配置するといいだろう。

しゃがみ強Kはキャンセルがかからず、追撃もできない。使う場面は限られそうだ

特殊入力技	
↘+強Ⓚ	
必殺技	
ベノムストライク	↓↘→+Ⓚ
ダブルストライク	↓↘→↓↘→+Ⓚ
トラップショット	←↓↙+Ⓚ
サプライズローズ	→↓↘+Ⓚ
トルネードキック	→↘↓↙←+Ⓚ
ミラージュキック	↓↙←+Ⓟ
スーパーコンボ	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+Ⓚ
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+Ⓚ

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×2Ⓒサイレントフラッシュ

Ⅱ：（画面端で）ミラージュキックorトラップショット→サプライズローズ

Ⅰは下段からのヒット確認ができる連続技。Ⅱは前作にもあった画面端限定連続技。サイレントフラッシュは入らないので注意しよう。

ママハハとの連係を活かせ
NAKORURU
ナコルル

中攻撃が追加され、ママハハからのバリエーションも豊富に。今年もお世話になります。

Text：パチ

基礎攻略

ママハハからのさまざまな連係や、スピードを活かした戦法がウリのナコルル。まずは新たに加わった技を紹介しよう。カムイリムセは『サムライスピリッツ』シリーズではおなじみの技。飛び道具を1発分跳ね返す効果がある。また、Ⓟ連打で追加技に派生し、間合いが近ければ連続ヒットしてダウンを奪える。新スーパーコンボのエレルシカムイリムセは、ママハハに捕まって高速で落下し、ヒット時は乱舞技を繰り出す。発生までに時間がかかるので、連続技以外には使い道がない。

本作のナコルルは前作に近い感覚で使えるが、中攻撃の増加により、さまざまな攻めを展開できる。基本は、アムベヤトロなどでけん制し、相手が跳び込んできたらしゃがみ強Ⓟで迎撃。相手が足を止めるようになったら、めくり気味のジャンプ弱Ⓚで跳び込んで接近戦へ。遠距離立ち弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚで固めつつ遠距離立ち中Ⓟにつなぎ、ヒットしていたらアンヌムツベ、ガードされていたら攻めが持続するアムベヤトロやヤトロポック、中段のカムイムツベなどで選択を迫ろう。投げも交ぜればかなり効果的だぞ。相手にまとわりついて闘おう。

今回新たに加わったヤトロポック 中段ではないが 攻めを持続させられるぞ

特殊入力技	
↘+強Ⓟ	
必殺技	
アンヌムツベ	←↙↓+Ⓟ
レラムツベ	↓↘→+Ⓟ
アムベヤトロ	→↘↓↙←+Ⓟ
カムイリムセ	←↓↙+Ⓟ・Ⓟ連打
ママハハにつかまる	↓↙←+Ⓚ
ママハハつかまり攻撃	ママハハにつかまって弱Ⓟor中Ⓟor弱Ⓚor中Ⓚ
ママハハから降りる	ママハハにつかまって強Ⓚ
ヤトロポック	ママハハにつかまって強Ⓟ
シチカプアイ	ママハハにつかまって↓↘→+Ⓟ
カムイムツベ	ママハハにつかまって↓↙←+Ⓟ
スーパーコンボ	
シチカプカムイイルシカ	→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓟ
エレルシカムイリムセ	→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓚ
シリコロカムイノミ（Lv3専用）	↓↘→↓↘→+Ⓚ（ⓀⓀⓀでキャンセル可能）

基本連続技

Ⅰ：めくりジャンプ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ×1～2→遠距離立ち中ⓅⒸアンヌムツベ

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ×1～2→しゃがみ強ⓀⒸシチカプカムイイルシカ

Ⅰは最も基本的な連続技。ヒット確認してつなげよう。Ⅱはスーパーコンボを絡めた連続技。やや入力が難しいので、練習が必要だ。

キャンセル可能技

ユリ：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、近強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ

キング：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、遠強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ

ナコルル：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、近中Ⓟ、遠中Ⓟ、近強Ⓟ（1）、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、近強Ⓚ（1）　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　ママハハつかまり攻撃／すべて

今年も俺がサイキョーだ！

DAN HIBIKI 火引 弾

変更点が少なく、相変わらずの弱さが光る。弱空中断空脚がカギだ。

Text：パチ

特殊入力技	
なし	
必殺技	
我道拳	↓↘→＋Ⓟ
晃龍拳	→↓↘＋Ⓟ
断空脚（空中可）	↓↙←＋Ⓚ
前転挑発	↓↘→＋スタート
後転挑発	↓↙←＋スタート
スーパーコンボ	
震空我道拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
晃龍烈火	↓↘→↓↘＋Ⓚ
必勝無頼拳	↓↙←↓↙←＋Ⓚ
挑発伝説	↓↘→↓↘→＋スタート

空中断空脚で逃げつつ、跳び込んできた相手をしゃがみ中Ⓟで落としていこう。

基礎攻略

ダンははっきりいって弱いので、相手と正面切って闘うのはナンセンス。空中断空脚を駆使して逃げながら闘おう。↓↙←↖＋Ⓚ入力で空中断空脚を出せば、後ろに向かって進んでいく。バックステップよりも性能がいいので、これを代わりに使っていこう。グルーヴによってはゲージを溜める役割も兼ねているぞ。強空中断空脚で相手を跳び越えて逃げるのも効果的だ。

追いかけてくる相手には、我道拳や立ち中Ⓚ、遠距離立ち強Ⓟなどでけん制する。跳び込まれたときはしゃがみ中Ⓟを対空に使おう。しゃがみ強Ⓟよりも対空性能が高いぞ。

自分から攻める場合も空中断空脚を使う。通常ジャンプと大ジャンプで軌道がかなり変わるので、うまく使い分けてトリッキーに動こう。ジャンプ直後に弱Ⓚを出すと、一部のキャラのしゃがみ状態にヒットすることを利用し、昇りジャンプ弱Ⓚ→キャンセル弱空中断空脚とつなぐのも手。連続ヒットはしないが、効果的な連係といえる。また、連続技を決める時は、できる限りLv2以上のスーパーコンボを使っていきたい。空中断空脚でゲージを溜めつつ、スーパーコンボでゲージ消費といった感じで、効率よく闘おう。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓟ×1～2→立ち弱Ⓚ Ⓒ▶ 震空我道拳（Lv2以上）

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ Ⓒ▶ 我道拳

ⅠはＡグルーヴ以外で可能な連続技。ヒット確認しやすい。Ⅱの連続技は、しゃがみ中Ⓟの代わりにしゃがみ弱Ⓚを使ってもいい。

往年の技が復活!!

JOE HIGASHI ジョー・東

新しく技が4つも増えた本作のジョー。使いこなすのは大変だが、徐々に覚えていこう。

Text：戸塚先生

特殊入力技	
なし	
必殺技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋Ⓟ
スラッシュキック	←↙↓↘→＋Ⓚ
タイガーキック	→↓↘＋Ⓚ
黄金のカカト	↓↙←＋Ⓚ
爆裂拳	Ⓟ連打
スーパーコンボ	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←＋Ⓟ
ダブルサイクロンアッパー（Lv3専用）	↓↙←↓↙←＋Ⓟ

爆裂ハリケーンタイガーカカトは無敵時間が長い。飛び道具を抜けることも可能だ。

基礎攻略

本作のジョーは、微妙な変更と必殺技の追加により、パワーアップしたといっていい。

まずうれしい変更点として、しゃがみ強Ⓚのスキが小さくなったことが挙げられる。また、タイガーキックの発生が早くなったことも見逃せない。前作は発生が若干遅かったため、微妙に使いにくい感があったが、本作では昇龍拳などと同じ感覚で使えるぞ。

追加された技は、必殺技の爆裂拳と黄金のカカト、スーパーコンボの爆裂ハリケーンタイガーカカトとダブルサイクロンアッパー。黄金のカカトは、離れた位置からの奇襲に使ったり、相手の飛び道具を跳び越えつつ攻撃することができる。しかし、しゃがみ状態の相手には当たりにくく、近い位置でガードさせると反撃を受けるので、使いどころが難しい。爆裂拳は連続技とケズリ用。ダウンを奪ったら、相手の起き上がりにしゃがみ弱Ⓟ×2を重ねつつ弱Ⓟを連打しよう。こうすると、しゃがみ弱Ⓟがヒットすれば連続技に、ガードされてもケズれる、という寸法だ。爆裂ハリケーンタイガーカカトとダブルサイクロンアッパーは、いずれも連続技がメインの使い道になる。Lv3では後者のほうがダメージが大きいぞ。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓟ×2 Ⓒ▶ 爆裂拳

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ Ⓒ▶ 爆裂ハリケーンタイガーカカト

Ⅰは反撃を受けにくいお手軽な連続技。Ⅱは下段始動の連続技で、フィニッシュがスクリューアッパーよりダメージが高いところがポイント。

特報!!

全国大会開催決定！

全国200万人の対戦大会マニアに朗報！　なんと、『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2』の全国大会開催が決定したぞ。開催時期こそ未定だが、実施されることは確実なので、腕を磨いて続報を待っていてくれ！

作品の出来がよく、全国大会が控えているとなると、「こりゃ～やるしかねぇ！」って感じですな。

ネット対戦の盛り上がりにも期待大。レスポンスがよく、面倒な申し込みも必要ないとの話だ。

また、9月13日発売のDC版とPS2版では、異なるハード間での通信対戦が実現！　さらにPS2版では、通信対戦をすぐに始められる「通信ユニット同梱版」を限定発売。DC版では特典として「CAPCOM対戦ファンディスク」の配布（数量限定）を予定している。今後も「カプコンVS. エス・エヌ・ケイ 2」から目が離せないぞ！

DC&PS2版にも注目だ!!

とにかく楽しめる逸品！

2D格闘久々の新作で、しかも今夏はこれ1作品のみ。皆の期待を裏切っていないとは思うが、あえて言おう。「イケテル！」。

キャラセレクト画面で目当てのキャラが把握できないくらいの大人数、そして6つのグルーヴ&多数のサブシステム、これらの組み合わせって???　計算するのもバカな話だ。そう、君が求めるアイツを、必ず具現化してくれる。これってすごいことだとは思わないか？　チャンのオリコンやブロッキングを備えたルガール、小ジャンプで跳び込むリュウって、いままでになかったしね。

ところで、よく対戦バランスという言葉を耳にするが、いままでに対戦バランスがとれているゲームなんて存在しない。異種格闘が常の2Dだから、バランスがとれているほうがおかしい。弱い、強いがあるのは当たり前。それを承知で君はそのキャラを選択していると思うし、多少のトゲがあるほうが刺激的だ。

そしてその集大成がコレ。お祭り感覚の多種多様なキャラ、グルーヴ、そして戦法があるからこそ、君の選択に自信を持って、その魅力を披露してほしい。お立ち台に上がるのは君かもしれない！

好きなヤツを選んで楽しめばいい。そのスケールは過去最大といっても過言ではない。

キャンセル可能技

ダン：立ち／弱Ⓟ、中Ⓟ、近強Ⓟ、遠強Ⓟ（根元のみ）、弱Ⓚ、中Ⓚ（1）　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、強Ⓚ　ジャンプ／弱Ⓟ、弱Ⓚ

ジョー：立ち／近弱Ⓟ、遠弱Ⓟ、中Ⓟ、近弱Ⓚ、遠弱Ⓚ、近中Ⓚ、近強Ⓚ、遠強Ⓚ　しゃがみ／弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ

ガ・オフィシャル全国大会

新世紀

催決定!

しい情報は、秋を待て!

主催：株式会社セガ

お手並み拝見　実施スケジュール

日付	曜日	店舗	住所	電話番号
8/1	(水)	池袋GIGO	東京都豊島区東池袋1-21-1	03-3981-6906
8/3	(金)	ハイテクセガ金山	愛知県名古屋市中区金山町1-19-2	052-323-0121
8/4	(土)	四日市ガルボ	三重県四日市市白小柳町4-5パワーシティー四日市F棟	0593-47-5631
		岐阜GIGO	岐阜県岐阜市日ノ出町2-20	058-264-3130
8/5	(日)	セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4番地静活ホウリングヒル2F	054-252-3591
8/10	(金)	セガアリーナ	福井県福井市丸山町1-410	0776-52-0806
8/11	(土)	京都ジョイポリス	京都府京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F	075-365-8778
		心斎橋GIGO	大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	06-6213-8024
8/12	(日)	セガワールドハーバーサーカス	兵庫県神戸市中央区東川崎町1-3-3	078-360-2039
		アミューズメントデプト	奈良県奈良市角振新屋町1-1	0742-26-7789
8/14	(火)	ハイテクランドセガ渋谷	東京都渋谷区渋谷1-14-14	03-3409-4737
		セガパソピアード横浜	神奈川県横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1階7号	045-311-8324
8/15	(水)	新宿スポーツランド中央口	東京都新宿区新宿3-26-2	03-3352-1637
8/17	(金)	ハイテクランドセガアビオン	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1,2階	06-6645-7692
8/18	(土)	アミューズメントプレイスギミック・セガ	岡山県岡山市藤崎599-12	086-274-3801
		広島GIGO	広島県広島市中区本通3-5せらかぐ本通ビル	082-541-6345
8/19	(日)	セガワールド高松	香川県高松市勅使町字山王535	087-866-9526
		クラブセガ松山	愛媛県松山市大街道1丁目4-12	089-931-5379
8/24	(金)	クラブセガ柏	千葉県柏市柏2-3-1	0471-64-0866
		セガワールドグリーンシティ	埼玉県川口市安行領根岸外谷田 3180-1	048-284-7255
8/25	(土)	ハイテクセガ仙台	宮城県仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F	022-267-1834
		ハイテクセガ盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	019-623-2562
8/26	(日)	セガワールド旭川	北海道旭川市永山七条4-97-1	0166-47-6755
		クラブセガススキノ	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1	011-532-9055
8/31	(金)	天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6	092-724-5971
9/1	(土)	セガワールド有明プラザ	熊本県荒尾市原万田700-1	0968-63-0294
9/2	(日)	クラブセガ天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15-7	099-224-6851
9/8	(土)	セガワールドエデン	長野県塩尻市大字広丘野村1526-1	0263-52-8791
9/9	(日)	クラブセガ秋葉原	東京都千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123

お問い合わせ／バーチャファイター4イベント事務局 03-5737-7598　受付時間 月～金10:00～17:00(祝祭日を除く)
詳しくは　http://www.sega-rd2.com/vf4/

主催：（株）セガ アミューズメント東日本　（株）セガ・アミューズメント東京　（株）セガ アミューズメント東海　（株）セガ・アミューズメント関西　（株）セガ アミューズメント西日本

Virtua Fighter 4™

2001年冬 セ

格闘

開

セガ アミューズメント施設5社合同イベント

VF4発売記念ゲーム大会&トークショー

2001年8月1日(水)～9月9日(日)

全国のアミューズメントセンターに、VF4の開発者がやってくる。その目の前でトーナメントを制覇し、新たな時代の幕開けを告げるのは、いったい誰だ!?トークショーでは、開発秘話やマル秘情報など、ファン必聴の内容を大公開!

※トーナメントへの参加は先着順です。詳しくは右記へお問い合わせください。
※本ゲーム大会は、全国大会の予選ではありません。

Virtua Fighter 4

バーチャファイター4

ちゃつきー's インプレッション

大いなる期待を背負って登場したビッグタイトルだけに、その完成度はお墨付き。シリーズの長所を活かしつつ数々の新要素を組み込んだシステムからは、可能性の広がりを感じ取れる。

AKIRA YUKI 主要技コマンドリスト 結城 晶

おなじみの技には、安定した能力が期待できそう。順身翻胯からの派生で崩した後、どんな攻めが展開できるかに興味が集まる。

	技名	読み	条件(自分)	コマンド	[illegible]	[illegible]
	冲捶	ちゅうすい		Ⓟ	敵近く	
	冲捶	ちゅうすい		Ⓟ		
	冲捶	ちゅうすい		⬅Ⓟ		
	冲捶	ちゅうすい		➡Ⓟ		踏み込む
	崩捶	ほうすい		⇩Ⓟ		
	崩捶	ほうすい		⬇Ⓟ		
	八門開打	はちもんかいだ		ⓅⓅ		
	環捶腿	かんすいたい		ⓅⓀ		
	上歩頂肘	じょうほちょうちゅう		⇨Ⓟ		
	裡門頂肘	りもんちょうちゅう		⇨⇨Ⓟ		
	躍歩頂肘	やくほちょうちゅう		⇨⇨⇨Ⓟ		
	猛虎硬爬山	もうここうはざん		⬇⇨Ⓟ		
	上歩衝掌	じょうほしょうしょう		⇦⇨Ⓟ		
	白虎双掌打	びゃっこそうしょうだ		⬇⇦⇨Ⓟ		
新技	伏虎	ふっこ		⇦⇧Ⓟ		
	揚炮	ようほう		⇧⇧Ⓟ		
	昇腿	しょうたい		Ⓚ		
	昇腿	しょうたい		➡Ⓚ		踏み込む
	易前腿	ようぜんたい		⇩Ⓚ		
	右端脚	うたんきゃく		⇨⇨Ⓚ		
	連環腿	れんかんたい		⇨⇨ⓀⓀ		
	側腿	そくたい		⇧Ⓚ		
	馬歩衝靠	まほしょうこう		⬇⇨Ⓟ+Ⓚ		
	跳山崩捶	ちょうざんほうすい		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ		ため可
	鉄山靠	てつざんこう		⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ		
	捜下崩捶	そうかほうすい		⇧Ⓟ+Ⓚ		
	独歩頂膝	どっぽちょうしつ		Ⓚ+Ⓖ(1フレームでⒼ離す)		
	撃歩翻胯	げきほほんこ		⇩Ⓟ+Ⓖ		上段ガード外し
	開胯	かいこ		⇨Ⓟ+Ⓖ		上段ガード外し
	貼山靠	てんざんこう	⇩方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
	貼山靠	てんざんこう	⇧方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
	崩撃雲身双虎掌	ほうげきうんしんそうこしょう	——	——	——	——
	崩拳	ぽんけん		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
	鷂子穿林	ようしせんりん	崩拳ヒット中	⇦⇧Ⓟ+Ⓖ		
	双掌	そうしょう	鷂子穿林中	⇩⇨or⇦Ⓟ		投げコンボ
	修羅覇王靠華山	しゅらはおうこうかざん	——	——	——	——
	龍槍式	りゅうそうしき		⇧Ⓚ+Ⓖ		
	馬歩頂肘	まほちょうちゅう	龍槍式中	⇨Ⓟ		
	鉄山靠	てつざんこう	馬歩頂肘中	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ		
	倒身搜腿	とうしんそうたい		Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	弓歩頂肘	きゅうほちょうちゅう		Ⓟ+Ⓖ	敵右	上段投げ
	弓歩頂肘	きゅうほちょうちゅう		Ⓟ+Ⓖ	敵左	上段投げ
	大折江	だいせっこう		Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段キャッチ投げ

	技名	読み	条件(自分)	コマンド	[illegible]	[illegible]
	順身翻胯	じゅんしんほんこ		[illegible]Ⓟ+Ⓖ	崩し	上段キャッチ投げ
新技	闖歩	ちんほ		⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧		投げコンボ
新技	闖歩	ちんほ		⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇩		投げコンボ
新技	心意把	しんいは	闖歩中	⇨⇦Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓚ		投げコンボ
新技	靠山壁	こうざんへき	闖歩中	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓚ		投げコンボ
新技	靠山壁	こうざんへき	闖歩中	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓚ		投げコンボ
	順歩翻胯	じゅんほほんこ		⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	崩し	上段投げ
	大纏崩捶	だいてんほうすい		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	鷂子穿林	ようしせんりん		⇦⇧Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	獅子抱月	ししほうげつ		⇧Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	獅子抱月	ししほうげつ		⇧Ⓟ+Ⓖ	壁が背後	壁投げ
	進歩里胯	しんぽりこ		⇧Ⓟ+Ⓖ	崩し	上段投げ
	心意把	しんいは		⇧⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	外門頂肘	がいもんちょうちゅう		⇧Ⓟ+Ⓚor⇧Ⓟ+Ⓚ	右上中Ⓟ	返し技
	揚炮	ようほう		⇦Ⓟ+Ⓚor⇧Ⓟ+Ⓚ	左上中Ⓟ	返し技
	単翼頂	たんよくちょう		⇦Ⓟ+Ⓚor⇧Ⓟ+Ⓚ	右上中Ⓚ	返し技
	単翼頂	たんよくちょう		⇦Ⓟ+Ⓚor⇧Ⓟ+Ⓚ	左上中Ⓚ	返し技
	外門頂肘	がいもんちょうちゅう		⇧Ⓟ+Ⓚ	右肘	返し技
	外門頂肘	がいもんちょうちゅう		⇧Ⓟ+Ⓚ	左肘	返し技
	上歩衝靠	じょうほしょうこう		⇧Ⓟ+Ⓚ	右中Ⓚ	返し技
	背歩裏肘	はいほりちゅう		⇧Ⓟ+Ⓚ	左中Ⓚ	返し技
	旋風双撞	せんぷうそうしょう		⇧Ⓟ+Ⓚ	右膝	返し技
	旋風双撞	せんぷうそうしょう		⇧Ⓟ+Ⓚ	左膝	返し技
	衝天靠	しょうてんこう		⇧Ⓟ+Ⓚ	右サマーソルトキック	返し技
	衝天靠	しょうてんこう		⇧Ⓟ+Ⓚ	左サマーソルトキック	返し技
	双拍手	そうはくしゅ		⇩Ⓟ+Ⓚ	右下Ⓚ	返し技
	双拍手	そうはくしゅ		⇩Ⓟ+Ⓚ	左下Ⓚ	返し技
	翻身単打	ほんしんたんだ		⇩Ⓟ+Ⓚ	右下Ⓟ	返し技
	翻身単打	ほんしんたんだ		⇩Ⓟ+Ⓚ	左下Ⓟ	返し技
新技	通天砲	つうてんほう		⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	※②	さばき技
新技	猛虎硬爬山	もうここうはざん		⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇨Ⓟ	通天砲でさばき中	さばき攻撃
	落歩斜捶	らくほしゃすい		Ⓟ	上昇中、空中	ジャンプ攻撃
	落歩捶	らくほすい		Ⓟ	下降中	ジャンプ攻撃
	跳刺腿	ちょうしたい		Ⓚ	上昇中、空中	ジャンプ攻撃
	跳刺腿	ちょうしたい		Ⓚ	着地際	ジャンプ攻撃
	槍下炮	そうかほう		⇧Ⓟ	敵ダウン	ダウン攻撃
	撃崩捶	げきほうすい		⇧Ⓟ	敵ダウン	ダウン攻撃
	拳背捶	けんはいすい		Ⓟ	敵背後	背後攻撃、※①
	背落劈	はいらくへき		⇩Ⓟ	敵背後	背後攻撃
	背腿	はいたい		Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	破膝腿	はしつたい		⇩Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	地旋腿	ちせんたい		⬇Ⓚ	敵背後	背後攻撃
新技	壁躍腿	へきやくたい		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		壁技、壁が前

※①：Ⓟからつながる技に移行可能　※②：上段Ⓟ、上段Ⓚ、下段Ⓟさばき

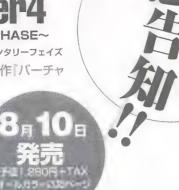
緊急告知!!

アルカディアVF4ムック第一弾

ARCADIA EXTRA Vol.004

Virtua Fighter4 Red Book ~ELEMENTARY PHASE~

バーチャファイター4　レッドブック　エレメンタリーフェイズ

発売を間近に控えたこの夏の注目作『バーチャファイター4』のムックが早くも登場。全13キャラクターの写真付き**完全技表**をはじめとした、プレイの際に必須な情報がてんこ盛り!　ゲーム稼働直後にライバルたちと差を付けたいなら、この本で決まりだ!

『バーチャファイター4』。すでに各所では数回のロケテストが行なわれ、その全貌が見えてきている。刻一刻と迫る発売の時。そこでは、また長い闘いが繰り広げられていくのだろう。システム、技、VF.NET……。名勝負を彩る舞台は、既に整った。

稼働時期：8月初旬予定
使用基板：NAOMI2

※本記事の画面・ゲーム内容は開発中のものを使用しており、製品版とは異なる場合があることを御了承ください。
※記事中のコマンド類は、キャラクターが右を向いているときのものです。➡はレバーを長く、⇨はレバーを短く入力します。

JACKY BRYANT

主要技コマンドリスト

ジャッキー・ブライアント

移動技スライドシャッフルに注目。一部の技からのショートスライドシャッフル移行を含め、バリエーションのアップに活躍しそうだ。

	技名	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
	ストレートリード		Ⓟ	敵近く	
	ストレートリード		Ⓟ		
	ストレートリード		➡Ⓟ		踏み込み
	ジャブストレート		ⓅⓅ		
	フラッシュピストンパンチ		ⓅⓅⓅ		
	ダブルパンチスナップキック		ⓅⓅⓀ		
	コンボエルボー		ⓅⓅ⇨Ⓟ		
	コンボエルボースピンキック		ⓅⓅ⇨ⓅⓀ		
	コンボエルボーバックナックル		ⓅⓅ⇨ⓅⓅ		
	コンボエルボーナックルスピンキック		ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ		
新技	ショートスライドシャッフル		ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ⇦		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖからつながる技に移行可能
	コンボエルボーナックルロースピンキック		ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ		
	ジャブストレートバックナックル		ⓅⓅ⇦Ⓟ		
	コンボバックナックルスピン		ⓅⓅ⇦ⓅⓀ		振り向き状態へ
	ダブルパンチロースピンキック		ⓅⓅ⇩Ⓚ		
	ダブルパンチニーキック		ⓅⓅ⇨Ⓚ		
	ジャブダブルストレート		ⓅⓅ⇧Ⓟ		
	パンチスピンキック	正構え中	ⓅⓀ		
新技	ショートスライドシャッフル	正構え中	ⓅⓀ⇦		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖからつながる技に移行可能
	パンチサイドキック	逆構え中	ⓅⓀ		
	パンチロースピンキック		Ⓟ⇩Ⓚ		
	スクアットストレート		⇩Ⓟ		
	スクアットストレート		⬇Ⓟ		
	ライジングエルボー		⇨Ⓟ		
	エルボーバックナックル		⇨ⓅⓅ		
	エルボーナックルスピンキック		⇨ⓅⓅⓀ		
新技	ショートスライドシャッフル		⇨ⓅⓅⓀ⇦		
	エルボーナックルロースピンキック		⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ		
	エルボースピンキック		⇨ⓅⓀ		
	スピニングバックナックル		⇦Ⓟ		
	ダブルスピンナックル		⇦ⓅⓅ		
	スピニングスラントバックナックル		⇦Ⓟ⇩Ⓟ		
	スピニングアームキック		⇦ⓅⓀ		振り向き状態へ
	スピニングロースピンキック		⇦Ⓟ⇩Ⓚ		
	スマッシュフック		⇧Ⓟ		
	フックコンボ2		⇧ⓅⓅ		
	ライトニングストレート		⇧ⓅⓅⓅ		
新技	スマッシュバックナックル		⇧ⓅⓅ+Ⓚ		ため可
新技	スマッシュアッパー		⬇⇧Ⓟ		
	スラントバックナックル		⇩Ⓟ		
	スラントロースピンキック		⇩ⓅⓀ		
	ヴァーティカルフックキック		Ⓚ		
	ヴァーティカルフックキック		➡Ⓚ		
	キックバックナックル		ⓀⓅ		
	コンボナックルスピンキック		ⓀⓅⓀ		振り向き状態へ
	コンボナックルロースピンキック		ⓀⓅ⇩Ⓚ		
	ダブルスピニングキック		ⓀⓀ		
	2ウェイスピンキック		Ⓚ⇩Ⓚ		
	トーキック		⇩Ⓚ		
	フェイクトースラント		⇩ⓀⓅ		⇩Ⓚが出る前に入力
	ニーキック		⇨Ⓚ		
	ダッシュハンマーキック		⇨⇨Ⓚ		
	サイドフックキック		⇦Ⓚ		
	ミドルキック		⇧Ⓚ		
新技	ステップインミドルセカンド		⇧ⓀⓀ		
	サマーソルトキック		⇧Ⓚ		
	ローキック		⬇Ⓚ		
	ダブルローキック		⬇ⓀⓀ		
	ビートナックル		Ⓟ+Ⓚ		
	ビート&バックナックル		Ⓟ+ⓀⓅ		
	ビート&ナックルスピン		Ⓟ+ⓀⓅⓀ		振り向き状態へ
	ビート&ナックルロースピン		Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓚ		
	ビートスピンキック		Ⓟ+ⓀⓀ		
新技	ショートスライドシャッフル		Ⓟ+ⓀⓀ⇦		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖからつながる技に移行可能
	ライトニングキック1		⇩Ⓟ+Ⓚ		
	ライトニングキック2		⇩Ⓟ+ⓀⓀ		
	ライトニングキック3		⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ		
	ライトニングキック4		⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ		
	ライトニングキック5		⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ		
	ライトニングストーム1		⇧Ⓟ+Ⓚ		
	ライトニングストーム2		⇧Ⓟ+ⓀⓀ		
	ライトニングストーム3		⇧Ⓟ+ⓀⓀⓀ		
	ライトニングストーム4		⇧Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ		
	ライトニングストーム5		⇧Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ		
	ライトニングロー		⇧Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ		
	スピニングキック		Ⓚ+Ⓖ		
新技	ショートスライドシャッフル		Ⓚ+Ⓖ⇦		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖからつながる技に移行可能
	スピニングキックロースピンキック		Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ		
	レッグスライサー		⇩Ⓚ+Ⓖ		
新技	スピンレッグスライサー		⇩Ⓚ+ⒼⓀ		
	スピンヒールソード		⇦Ⓚ+Ⓖ		
	ミドルスピンキック		⇦⇦Ⓚ+Ⓖ		
新技	ヘッドフックキック		⇧Ⓚ+Ⓖ		
	スイッチステップ		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		構えチェンジ
新技	スライドシャッフル		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		移動技
新技	ダッキング		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇧⇧		
新技	ヘビィボディ		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇧Ⓟ		
新技	ステップインソード		⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ		
新技	ステップインソードキャンセル		⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀⒼ		
新技	ステップインロークラッシュ		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ		
新技	ステップインロー・スラッシュハイ		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩ⓀⓀ		
新技	バリアキック	⇩方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	バリアキック	⇧方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	ワンインチブロー		Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	フェースクラッシャー		Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段投げ
	ネックスラッシング		Ⓟ+Ⓖ	敵右	上段投げ
	ネックスラッシング		Ⓟ+Ⓖ	敵左	上段投げ
	ネックブリーカードロップ		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	ウォールフェースクラッシュ		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	壁が前	壁投げ
	ニーストライク		⇨⇦Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	ノーザンライトボム		⇧Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	サディスティックハンギングニー		⇧⇧Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
新技	パクサオ	通常構え中		上中左右Ⓟ返し	返し技
新技	パクサオナックル	Ⓟさばき中	Ⓟ		返しコンボ
	サッカーボールキック		⇧Ⓚ	敵ダウン	ダウン攻撃
	ジャンピングニースタンプ		⇧Ⓟ	敵ダウン	ダウン攻撃
	ターンナックル		Ⓟ	敵背後	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
	ターンナックルスピニングキック	正構え中	ⓅⓀ	敵背後	背後攻撃
	ターンナックルサイドキック	逆構え中	ⓅⓀ	敵背後	背後攻撃
	ターンナックルロースピンキック		Ⓟ⇩Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	ターンスラントバックナックル		⇩Ⓟ	敵背後	背後攻撃
	ターンスラントロースピンキック		⇩ⓅⓀ	敵背後	背後攻撃
	ターンキック		Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	ターンロースピンキック		⇩Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	ターンロースピンキック		⬇Ⓚ	敵背後	背後攻撃
新技	ブラインドバックナックル		Ⓟ+Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	サイドフックターン		⇦⇦Ⓟ		振り向き攻撃、振り向き状態へ
	スピニングキックターン		⇦⇦Ⓚ		振り向き攻撃、振り向き状態へ
	エルボー		Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃
	ステップストレート		Ⓟ	空中	ジャンプ攻撃
	ステップフックキック		Ⓚ	上昇中、空中	ジャンプ攻撃
	ステップヒールキック		Ⓚ	着地際	ジャンプ攻撃
新技	リアクトラウンドキック		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		壁技、壁が前
新技	ウォールバックロール		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		壁技、壁が前

しゃがみダッシュ系には二通りの入力がある。距離によって使いこなせば、攻撃を避けることもできるぞ。

懐かしの「しゃがみ後ろダッシュ」も復活し、避けやＡＲＭと併せて移動系の操作が大幅に厚みを帯びると思われる。フィールドを縦横無尽に駆け回れ！

基本操作に（各種）しゃがみダッシュが追加されたぞ。操作方法はレバーを⇘⇘（または⇘⬇⇘）。連続入力すれば、キャラクターがしゃがんだ状態で相手方向へと小刻みにダッシュする。

また、⇙⇙（⇙⬇⇙）と入力することで、しゃがみ後ろダッシュも行なうことができる。『VF3（tb）』ではできなくなったものが復活した形だ。

しゃがみダッシュは、キャラクターがしゃがんでいる状態からでも出すことが可能になっている。『VF』シリーズをプレイしたことのある読者なら分かってもらえると思うが、しゃがみダッシュそのものの感覚は『VF2』に近いものと捉えていいだろう。

『VF2』では、「立ち〇〇」などシステムに深く関係した特殊操作の一環として猛威を振るっていたが、今作では果たしてどうなるのか……？

システム変更点

本作のしゃがみダッシュ系は『VF2』ほどではないものの、それに近い動きが可能になっている。実用的かつ、威嚇効果もある（？）行動だ。

Text：キャサ夫

SARAH BRYANT

主要技コマンドリスト

サラ・ブライアント

独特の構えに注目が集まるサラ。高い性能を持つ継承技とバランスよく使い分けることで、トリッキーな攻めを展開できるだろう。

	技名	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
	ストレートリード		Ⓟ	敵近く	
	ストレートリード		Ⓟ		
	ストレートリード		➡Ⓟ		踏み込む
	ストレートリード		⬅Ⓟ		
	ジャブ、ストレート		ⓅⓅ		
	フラッシュピストンパンチ(A)		ⓅⓅⓅ		
	フラッシュピストンパンチ(B)		ⓅⓅ⇨Ⓟ		
	フラッシュピストンパンチ(C)		ⓅⓅ⇧Ⓟ		
	コンボライジングニー		ⓅⓅⓅⓀ		
	コンボサマーソルトキック		ⓅⓅ⇩or⇦ⓅⓀ		
	コンボライジングキック		ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ		
	ダブルパンチスナップキック		ⓅⓅⓀ		
	パンチハイキック		ⓅⓀ		
	パンチサイドキック		Ⓟ⇩Ⓚ		
	スクァトストレート		⇩Ⓟ		
	スクァトストレート		⬇Ⓟ		
	ライジングエルボー		⇨Ⓟ		
	ダブルジョイントバット		⇨ⓅⓀ		
	エルボーサイドチョップ		⇨Ⓟ⇦Ⓟ		
	スナップサイドチョップ		⇦Ⓟ		
新技	セットアップコンビネーション		⇦ⓅⓀ		フラミンゴへ
	ムーンサルト		⇖Ⓟ		移動技
	バーティカルフックキック		Ⓚ		
	バーティカルフックキック		➡Ⓚ		
	ハイキックストレート		ⓀⓅ		
	ダブルスラストキック		ⓀⓀ		
	ジャックナイフキック		⇩Ⓚ		
	ジャックナイフサイドキック		⇩ⓀⓀ		
	ニーキック		⇨Ⓚ		
	ダブルステップニー		⇨Ⓚ⇧Ⓚ		
	ダッシュニー		⇨⇨Ⓚ		
新技	スイッチキック		⇦Ⓚ		フラミンゴへ
	フルスピンヒールキック		⇧or⇖Ⓚ		
	ヒールキックムーンサルト		⇧or⇖ⓀⓅ		移動技
	ミドルキック		⇦Ⓚ		
	イリュージョンキック		[illegible]ⓀⓀ		
	ミラージュキック		⇦ⓀⓀⓀ		
	イリュージョンジャックナイフ		[illegible]ⓀⓀ⇩Ⓚ		
	イリュージョンローキック		⇦ⓀⓀ⇩Ⓚ		
	ドラゴンスマッシュキャノン		[illegible]Ⓚ		
	サマーソルトキック		⇖Ⓚ		
	ローキック		⬇Ⓚ		
	ダブルローキック		⬇ⓀⓀ		
	ライジングニー		⬇⇨Ⓚ		
	ライジングニーダブル		⬇⇨ⓀⓀ		
	ライジングニーコンボ		⬇⇨Ⓚ・Ⓚ		着地直後
新技	ハイドサイドキック		Ⓟ+Ⓚ		フラミンゴへ
	トーキック		⇩Ⓟ+Ⓚ		
	トーキックジャックナイフ		[illegible]Ⓟ+ⓀⓀ		
新技	ダブルライズキック		⇦Ⓟ+Ⓚ		フラミンゴへ
	スピンキック		Ⓚ+Ⓖ		
新技	クラッシュトルネード	立ち途中	Ⓚ+Ⓖ		ため可
	ランニングニー	走り中	Ⓚ+Ⓖ		
	レッグスライサー		⇩Ⓚ+Ⓖ		
	ステップラウンドキック		⇨Ⓚ+Ⓖ		
	スピンエッジキック		⇨Ⓚ+Ⓖ		
	ラウンドキック		⇧Ⓚ+Ⓖ		
	ロースピンキック		⇦Ⓚ+Ⓖ		
	サイドフックキック		⇗Ⓚ+Ⓖ		
	トルネードキック		⇙Ⓚ+Ⓖ		
	スピンヒールソード		⇖Ⓚ+Ⓖ		
新技	ライトサイドキック	⇩方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	レフトサイドキック	⇧方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	バックロールエスケープ	フラミンゴ中	⇨		
新技	ステップインメナス	フラミンゴ中	⇦		フラミンゴへ
新技	カットインパンチ	フラミンゴ中	Ⓟ		Ⓟからつながる技に移行可能
新技	カットインチョップ	フラミンゴ中	⇦Ⓟ		⇦Ⓟからつながる技に移行可能
新技	ムーンサルト	フラミンゴ中	⇖Ⓟ		フラミンゴへ
新技	ライトハイキック	フラミンゴ中	Ⓚ		フラミンゴへ
新技	ラウンドトリップキック	フラミンゴ中	ⓀⓀ		フラミンゴへ
新技	サイドキックコンビネーション	フラミンゴ中	ⓀⓀⓀ		フラミンゴへ
新技	キャノンコンビネーション	フラミンゴ中	ⓀⓀⓀ+Ⓖ		フラミンゴへ
新技	ローカットコンビネーション	フラミンゴ中	ⓀⓀ⇩Ⓚ		フラミンゴへ
新技	クラッシュロー	フラミンゴ中	⇩Ⓚ		フラミンゴへ
新技	ハンドホールドネックカット	フラミンゴ中	⇩ⓀⓅ+Ⓖ	クラッシュローヒット時	打撃投げ
新技	ガードクラッシュソード	フラミンゴ中	⇦Ⓚ		フラミンゴへ
新技	カットインミドル	フラミンゴ中	⇦Ⓚ		フラミンゴへ
新技	サマーソルトキック	フラミンゴ中	⇖Ⓚ		
新技	フェイク	フラミンゴ中	Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓟ	さばき技、フラミンゴへ
新技	サイドネックカットソード	フラミンゴ中	[illegible]Ⓟ+Ⓚ		フラミンゴへ
新技	サイドネックカットソード	フラミンゴ中	[illegible]Ⓟ+Ⓚ		フラミンゴへ
新技	ヒールソード	フラミンゴ中	Ⓚ+Ⓖ		
新技	ネックカットスラッシュ	フラミンゴ中	Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒールソードヒット時	打撃投げ
新技	ロースピンキック	フラミンゴ中	[illegible]Ⓚ+Ⓖ		フラミンゴへ
	フロントスープレックス		Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	シェルブレイクエルボー		Ⓟ+Ⓖ	敵右	上段投げ
	シェルブレイクエルボー		Ⓟ+Ⓖ	敵左	上段投げ
	バックドロップ		Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段投げ
	ネックブリーカードロップ		[illegible]Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
新技	フォーリンエンジェルスロー		[illegible]Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	ライトニングニースマッシュ		[illegible]Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	レッグホールドスロー		[illegible]Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	ローリングフェイスクラッシュ		[illegible]Ⓟ+Ⓖ		上段キャッチ投げ
	ライトニングニースマッシュ		⇦Ⓟ+Ⓖ	壁が前	壁投げ
新技	レッグフックスロー	フラミンゴ中	Ⓟ+Ⓖ		上段キャッチ投げ
新技	バックドロップ		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	敵後ろ向きしゃがみ	下段投げ
	エルボー		Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃
	ステップストレート		Ⓟ	空中	ジャンプ攻撃
	ステップフックキック		Ⓚ	空中	ジャンプ攻撃
	ステップヒールキック		Ⓚ	着地際	ジャンプ攻撃
	サッカーボールキック		⇦Ⓚ	敵ダウン	ダウン攻撃
	ジャンピングニースタンプ		⇧Ⓟ	敵ダウン	ダウン攻撃
	ターンナックル		Ⓟ	敵背後	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
	ターンローストレート		⇩Ⓟ	敵背後	背後攻撃
	ターンキック		Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	ターンロースピンキック		⇩Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	ターンロースピンキック		⬇Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	ドラゴンキック		⇨Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	ターンライジングキック		⇦Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	バックナックルターン		⇦⇦Ⓟ		振り向き攻撃、振り向き状態へ
	バックスピンキックターン		⇦⇦Ⓚ		振り向き攻撃、振り向き状態へ
	スピンターンキック		⬇⇦Ⓚ		振り向き攻撃、振り向き状態へ
	ダブルスピンキック		⬇⇦ⓀⓀ		振り向き攻撃、振り向き状態へ
新技	リアクトラウンドキック		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		壁技、壁が前
新技	ウォールバックロール		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		壁技、壁が前

新要素解説

ため攻撃

強力無比な打撃を繰り出し、相手のガードを打ち破る……のか!?

Text : H.L

本作からの新要素となる『ため攻撃』。その名の通り、力をためてから攻撃を出すことで特殊な効果を発揮する、過去のシリーズでは見られなかった性能を持つ技だ。

出し方は、規定の技（キャラごとにため攻撃対応技が設定されている）を入力後、ボタンを押しっぱなしにするという簡単なもの。ため攻撃のメリットとしては、威力が飛躍的に上がったり、相手のガードを崩してよろけさせるなどの効果が挙げられる。

ただし、ためる（ためモーションに時間がかかる）という性質上、対戦で使える状況はおのずと限られてくるだろう。相手がガードしそうなポイントや、起き上がりを攻めるとき、一発逆転を狙いたいとき、といった場面で活用できそうだが……。ため時間に段階はあるのか？　また、段階があるとしたら、その差は？　最大ためはどのくらいの時間を要するのか？　ため攻撃を使うことによる前述以外のメリットには、どういったものがあるのか？　など、気になる点も多い。

まずは、この記事内にある自分のキャラのコマンド表を見て（ため攻撃対応技は備考の欄にあり）、コマンド等を確認しておこう。

一定時間ため続けてから出すと、相手のガードを崩してよろめき状態にさせる。

ためずに攻撃を繰り出すと、通常の打撃技と同様にガード可能。

LAU CHAN

主要技コマンドリスト

ラウ・チェン

力強い攻めは健在ながら、それを構成する技には若干の変更がありそう。新技を盛り込み、『VF4』ならではの縦押しを見せろ！

	技名	読み	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
	冲捶	ちゅうすい		Ⓟ	敵近く	
	冲捶	ちゅうすい		Ⓟ		
	冲捶	ちゅうすい		➡Ⓟ		踏み込む
	連掌	れんしょう		ⓅⓅ		
	雷撃掌	らいげきしょう		ⓅⓅⓅ		
	連環転身脚	れんかんてんしんきゃく		ⓅⓅⓅⓀ		
	連環転身掃脚	れんかんてんしんそうきゃく		ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ		
	連環背転脚	れんかんはいてんきゃく		ⓅⓅⓅ⬃Ⓚ		
	双拳旋風腿	そうけんせんぷうたい		ⓅⓅⓀ		
	背旋連掌	はいせんれんしょう		Ⓟ⇦Ⓟ		振り向き状態へ
	転身双虎掌	てんしんそうこしょう		Ⓟ⇦ⓅⓅ		
	連拳腿	れんけんたい		ⓅⓀ		
	連掌旋風牙	れんけんせんぷうが		Ⓚ+Ⓖ	Ⓟ～ⓅⓅⓅヒット中	
	連掌燕旋蹴	れんしょうえんせんしゅう		⇩Ⓚ+Ⓖ	Ⓟ～ⓅⓅⓅヒット中	
	掃冲拳	そうちゅうけん		⇩Ⓟ		
	掃冲拳	そうちゅうけん		⬇Ⓟ		
	肘撃	ちゅうげき		⇨Ⓟ		
	鳳凰槍掌	ほうおうそうしょう		⇨ⓅⓅ		
新技	虎燕壁拳	こえんへきけん		⇦Ⓟ		
新技	側蹴脚	そくしゅうきゃく		⇦ⓅⓀ		
	虎槍掌	こそうしょう		⇦⇨Ⓟ		
	飛燕転身掌	ひえんてんしんしょう		⇦⇦Ⓟ		振り向き状態へ
	飛燕連掌	ひえんれんしょう		⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ		※②
	飛燕掃脚	ひえんそうきゃく		⇦⇦Ⓟ⇩Ⓚ		
	飛燕旋風脚	ひえんせんぷうきゃく		⇦⇦ⓅⓀ+Ⓖ		
	斜下掌	しゃかしょう		⬂Ⓟ		
	連掌	れんしょう		⬂ⓅⓅ		
	連環掌	れんかんしょう		⬂ⓅⓅⓅ		
	連掌転身脚	れんしょうてんしんきゃく		⬂ⓅⓅⓅⓀ		
	連掌背転脚	れんしょうはいてんきゃく		⬂ⓅⓅⓅ⬃Ⓚ		
	連掌転身掃脚	れんしょうてんしんそうきゃく		⬂ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ		
	連掌旋風腿	れんしょうせんぷうたい		⬂ⓅⓅⓀ		
	斜上掌	しゃじょうしょう		⬇⬂Ⓟ		
	斜上冲捶	しゃじょうちゅうすい		⬇⬂ⓅⓅ		※①
	連環虎燕掌	れんかんこえんしょう		⬇⬂Ⓟ⬂Ⓟ+Ⓚ		
	順歩冲掌	じゅんぽちょうしょう		⬂⬂Ⓟ		
	順歩連掌	じゅんぽれんしょう		⬂⬂ⓅⓅ		※①
	括面腿	かつめんたい		Ⓚ		
	連蹴旋風	れんしゅうせんぷう		ⓀⓀ		
	連蹴旋風	れんしゅうせんぷう		Ⓚ·Ⓚ		遅めに入力
	腿登裏旋脚	たいとうりせんきゃく	立ち途中	Ⓚ		
	旋栽腿	せんさいたい		⇩Ⓚ		
	転身裏旋脚	てんしんりせんきゃく		⇩ⓀⓀ		
	連旋栽腿	れんせんさいたい		⬇ⓀⓀ		
	連旋掃脚	れんせんそうきゃく		⬇ⓀⓀ+Ⓖ		
	地掃腿	ちそうたい		⬃Ⓚ		
	旋中腿	せんちゅうたい		⬂Ⓚ		
	穿脚冲掌	せんきゃくちゅうしょう		⬂ⓀⓅ		
	穿脚連環虎掌	せんきゃくれんかんこしょう		⬂ⓀⓅⓅ		
	虎脚背転	こきゃくはいてん		⬃Ⓚ		
	騰空虎穿脚	とうくうこせんきゃく		⬀Ⓚ		
	燕子掌	えんししょう		Ⓟ+Ⓚ		ため可
新技	翻身壁拳	ほんしんへきけん		⇩Ⓟ+Ⓚ		
新技	転身穿肘撃	てんしんせんちゅうげき		⇨Ⓟ+Ⓚ		
新技	左虎爪掌	さこそうしょう		⬁Ⓟ+Ⓚ		
新技	虎燕転身右担肘	こえんてんしんうたんちゅう		⇦Ⓟ+ⓀⓅ		
	双虎烈把	そうこれっぱ		⬂Ⓟ+Ⓚ		
	旋風牙	せんぷうが		Ⓚ+Ⓖ		
	燕旋蹴	えんせんしゅう		⇩Ⓚ+Ⓖ		
	虎龍転身脚	こりゅうてんしんきゃく		⇨Ⓚ+Ⓖ		
	燕陣旋風脚	えんじんせんぷうきゃく		⬁Ⓚ+Ⓖ		
	空虎脚	くうこきゃく		⬃Ⓚ+Ⓖ		
新技	向側避虎燕掌	こうそくひこえんしょう	⇩方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	向側避虎燕掌	こうそくひこえんしょう	⇧方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
	肩車頭落	けんしゃとうらく		Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	転身爪巴掌	てんしんそうはんしょう		Ⓟ+Ⓖ	敵右	上段投げ
	転身爪巴掌	てんしんそうはんしょう		Ⓟ+Ⓖ	敵左	上段投げ
	猛虎背襲	もうこはいしゅう		Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段投げ
	雷震入林	らいしんにゅうりん		⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	雷震入林	らいしんにゅうりん		⇨Ⓟ+Ⓖ	壁が背後	壁投げ
	柳車旋転	りゅうしゃせんてん		⇦Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	柳車旋転	りゅうしゃせんてん		⇦Ⓟ+Ⓖ	壁が背後	壁投げ
	柳手掛倒	りゅうしゅかとう		⇦⇩Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	転身巴翻掌	てんしんはいんしょう		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	大地倒襲	だいちとうしゅう		⬂⬂Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	騰空斜掌	とうくうしゃしょう		Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃
	騰空冲拳	とうくうちゅうけん		Ⓟ	空中	ジャンプ攻撃
	烈火虎尖脚	れっかこせんきゃく		Ⓚ	上昇中、空中	ジャンプ攻撃
	騰空中脚	とうくうちゅうきゃく		Ⓚ	着地際	ジャンプ攻撃
	転身掃腿	てんしんそうたい		⇩Ⓚ	着地際	ジャンプ攻撃
	踏襲撃	とうしゅうげき		⬂Ⓚ	敵ダウン	ダウン攻撃
	虎爪雷蹴	こそうらいしゅう		⇧Ⓟ	敵ダウン	ダウン攻撃
	背冲拳	はいちゅけん		Ⓟ	敵背後	背後攻撃、※①
	背冲腿	はいちゅうたい		Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	背後斜下掌	はいごしゃかしょう		⇩Ⓟ	敵背後	背後攻撃、※②
	座架旋腿	ざかせんたい		⇩Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	虎脚背転	こきゃくはいてん		⬃Ⓚ	敵背後	背後攻撃、先行入力
	騰空背翔	とうくうはいしょう		⇧Ⓚ+Ⓖ	敵背後	背後攻撃、先行入力
新技	壁掛背蹴	へきかはいしゅう		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	壁が前	壁技、壁が前
新技	壁掛背転	へきかはいてん		⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	壁が前	壁技、壁が前

※①：Ⓟからつながる技に移行可能
※②：⬂Ⓟからつながる技に移行可能

パッと見、『ファイティングバイパーズ』シリーズの受け身を連想させる今回の新システム。受け身を絡めた攻防も似たような感じになるのか……？　また、受け身自体のスキの有無なども、気になるところだ。

本作における『受け身』とは、ダウンする攻撃をくらった際に選択できるようになった、新たな起き上がり行動のシステムである。

ダウン寸前にタイミングよくⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを入力すると、倒れずに受け身を取り、ダウンを回避することができる。受け身を入力する際、レバーが上下方向以外だとその場でヘッドスプリング受け身、レバーを上方向に入れていると奥側に横転受け身（レバー下方向だと手前側に横転）という具合に、2種類の受け身を使い分けることもできる。

受け身を取れば相手のダウン攻撃を回避することができ、そのスキに反撃することも可能だ。しかし、受け身後は起き上がり攻撃が出せないため、相手がダウン攻撃をしなかった場合一方的に攻められる状況になる可能性も十分にある。そのため、対戦では受け身を取るか取らないかの状況判断が、非常に重要になってくるぞ。

新要素解説

ダウン攻撃やバウンドコンボを回避可能！　と書くと聞こえはいいが、果たして万能なのだろうか……？

Text：HL

PAI CHAN

主要技コマンドリスト

パイ・チェン

追加された技には、通常の近距離戦で活躍する技も数多く見られる。これらに迷蹤歩法や仆歩を加え、変幻自在の攻めを展開しよう。

	技名	読み	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
	冲拳	ちゅうけん		Ⓟ	敵近く	
	冲拳	ちゅうけん		Ⓟ		
	冲拳	ちゅうけん		➡Ⓟ		踏み込む
	冲拳	ちゅうけん		⬅Ⓟ		
	連拳	れんしょう		ⓅⓅ		
	雷撃掌	らいげきしょう		ⓅⓅⓅ		
	連環転身脚	れんかんてんしんきゃく		ⓅⓅⓅⓀ		
	連環転身掃脚	れんかんてんしんそうきゃく		ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ		
	連環高端脚	れんかんこうたんきゃく		ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ		
	連環背転脚	れんかんはいてんきゃく		ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ		
新技	連拳蹬脚	れんけんとうきゃく		ⓅⓅⓀ		
新技	連拳蹬起脚	れんけんとうききゃく		ⓅⓅⓀⓀ		
	連拳旋風牙	れんけんせんぷうが		Ⓚ+Ⓖ	Ⓟ～ⓅⓅⓅヒット中	
	連拳燕旋蹴	れんけんえんせんしゅう		⇩Ⓚ+Ⓖ	Ⓟ～ⓅⓅⓅヒット中	
	連拳腿	れんけんたい		ⓅⓀ		
	掃冲拳	そうちゅうけん		⇩Ⓟ		
	掃冲拳	そうちゅうけん		⬇Ⓟ		
	穿冲拳	せんちゅうけん		⇨Ⓟ		
新技	上歩掃冲掌	じょうほそうちゅうしょう		⇨⇦Ⓟ		
新技	燕青槍掌	えんせいそうしょう		⇨⇦ⓅⓅ		
	燕青虎双破	えんせいこそうは		⬇⇨Ⓟ		
	燕子双掌	えんしそうしょう		⇨⇨Ⓟ		
	飛燕弾腿	ひえんだんたい		⇨⇨ⓅⓀ		
	上歩冲掌	じょうほちゅうしょう		⇦Ⓟ		
	蒼下捶	そうかすい		⇖Ⓟ		
新技	蒼下旋風脚	そうかせんぷうきゃく		⇖ⓅⓀ		ため可
	蒼下連捶	そうかれんすい		⇖ⓅⓅ		※②
	蒼下連捶掌	そうかれんすいしょう		⇖ⓅⓅ⇨Ⓟ		
新技	連捶蹬脚	れんすいとうきゃく		⇖ⓅⓅⓀ		
新技	連捶蹬起脚	れんすいとうききゃく		⇖ⓅⓅⓀⓀ		
	裏圏捶	りけんすい		⇗Ⓟ		
	高蹴腿	こうしゅうたい		Ⓚ		
	高蹴下捶	こうしゅうかすい		ⓀⓅ		
	高蹴下捶旋風脚	こうしゅうかすいせんぷうきゃく		ⓀⓅⓀ		ため可
	虎燕煽脚	こえんせんきゃく		ⓀⓀ		
	腿登裏旋脚	たいとうりせんきゃく	立ち途中	Ⓚ		
	旋栽腿	せんさいたい		⇩Ⓚ		
	連下旋腿	れんかせんたい		⇩ⓀⓀ		
	連旋掃脚	れんせんそうきゃく		⬇ⓀⓀ		
新技	燕青蹬脚	えんせいとうきゃく		⇨Ⓚ		
新技	燕青蹬起脚	えんせいとうききゃく		⇨ⓀⓀ		
	翻身跳端脚	ほんしんちょうたんきゃく	走り中	➡Ⓚ		
	高端脚	こうたんきゃく		⇨⇨Ⓚ		
新技	燕青擺脚	えんせいはいきゃく		⇦Ⓚ		
新技	仆腿	ぼくたい		⇦Ⓚ⇩		
新技	仆腿～冲拳	ぼくたい～ちゅうけん	仆腿中	Ⓟ		
新技	仆腿～雷撃掌	～らいげきしょう	仆腿中	ⓅⓅ		
新技	仆腿～連環転身脚	～れんかんてんしんきゃく	仆腿中	ⓅⓅⓀ		
新技	仆腿～連環転身掃脚	～れんかんてんしんそうきゃく	仆腿中	ⓅⓅ⇩Ⓚ		
新技	仆腿～連環高端脚	～れんかんこうたんきゃく	仆腿中	ⓅⓅ⇨Ⓚ		
新技	仆腿～連環背転脚	～れんかんはいてんきゃく	仆腿中	ⓅⓅ⇘Ⓚ		
新技	仆腿～前掃腿	～ぜんそうたい	仆腿中	Ⓚ		
新技	仆腿～前掃腿騰脚	～ぜんそうたいとうきゃく	仆腿中	ⓀⓀ		
新技	仆腿～金鶏	～きんけい	仆腿中	Ⓟ+Ⓚ		
新技	仆腿～後掃腿	～こうそうたい	仆腿中	Ⓚ+Ⓖ		
新技	仆腿～後掃双衝撃	～こうそうそうしょうげき	仆腿中	Ⓚ+ⒼⓅ		
	旋中腿	せんちゅうたい		⇖Ⓚ		
	背転脚	はいてんきゃく		⇘Ⓚ		
	連旋背転脚	れんせんはいてんきゃく		⇘Ⓚ⇨Ⓚ		
	飛燕単脚	ひえんたんきゃく		⇙Ⓚ		
	飛燕烈脚	ひえんれっきゃく		⇙ⓀⓀ		
新技	燕青掛腿	えんせいかたい		⇩Ⓟ+Ⓚ		ヒット後投げにシフト
新技	燕青掛腿	えんせいかたい		⇧Ⓟ+Ⓚ		ヒット後投げにシフト
	旋風牙	せんぷうが		Ⓚ+Ⓖ		
	燕旋蹴	えんせんしゅう		⇩Ⓚ+Ⓖ		
	燕舞連脚	えんぶれんきゃく		⇨Ⓚ+Ⓖ		
新技	燕青騰空擺脚	えんせいとうくうはいきゃく		⇨⇦Ⓚ+Ⓖ		
	燕陣旋風脚	えんじんせんぷうきゃく		⇨Ⓚ+Ⓖ		
	飛燕騰蹴	ひえんようしゅう		⇨Ⓚ+Ⓖ		
	翻身掃脚	ほんしんそうきゃく		⇨Ⓚ+Ⓖ		
	燕蹴背転脚	えんしゅうはいてんきゃく		⇙Ⓚ+Ⓖ		
	燕蹴背転連脚	えんしゅうはいてんれんきゃく		⇙Ⓚ+Ⓖ⇦Ⓚ		
新技	側進旋風牙	そくしんせんぷうが	⇩方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	側進旋風牙	そくしんせんぷうが	⇧方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	迷蹤歩	めいしょうほ		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	迷蹤歩流水掌打	めいしょうほりゅうすいしょうだ	迷蹤歩中	Ⓟ		仆腿へ
新技	迷蹤歩激流掌打	めいしょうほげきりゅうしょうだ	迷蹤歩中	ⓅⓅ		仆腿へ
新技	迷蹤歩激流破	めいしょうほげきりゅうは	迷蹤歩中	ⓅⓅⓅ		
新技	迷歩前掃腿	めいほぜんそうたい	迷蹤歩中	Ⓚ		
新技	迷蹤芸燕旋脚	めいしょうげいえんせんきゃく	迷蹤歩中	Ⓚ+Ⓖ		
新技	迷蹤芸燕子連掌	めいしょうげいえんしれんしょう	迷蹤歩中	Ⓚ+ⒼⓅ		
新技	迷蹤芸燕子連掌掃脚	めいしょうげいえんしれんしょうそうきゃく	迷蹤歩中	Ⓚ+ⒼⓅⓀ		
	転身搜倒	てんしんそうとう		Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	背身挑掌	はいしんちょうしょう		Ⓟ+Ⓖ	敵右	上段投げ
	背身挑掌	はいしんちょうしょう		Ⓟ+Ⓖ	敵左	上段投げ
	春燕掛塔	しゅんえんかとう		Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段投げ
	雷震入林	らいしんにゅうりん		⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	雷震入林	らいしんにゅうりん		⇨Ⓟ+Ⓖ	壁が背後	壁投げ
	空烈天鳳	くうれつてんほう		⬇⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	倒身陰掌	とうしんいんしょう		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	天地頭落	てんちとうらく		⇨⇦Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	天地頭落	てんちとうらく		⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	壁が前	壁投げ
	製燕掛塔	せいえんかとう		⇦⇩Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	旋風燕陣	せんぷうえんじん		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	飛燕翻跨	ひえんほんこ		⇖Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	燕風輪翔	えんふうりんしょう		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段投げ
新技	雲手・双掌破	うんしゅ・そうしょうは		⇨Ⓟ+Ⓚ	上Ⓟ	返し技
新技	旋風擺脚	せんぷうはいきゃく		⇨Ⓟ+Ⓚ	上右Ⓚ	返し技
新技	旋風掃脚	せんぷうそうきゃく		⇨Ⓟ+Ⓚ	上左Ⓚ	返し技
	燕旋擺柳	えんせんはいりゅう		⇦Ⓟ+Ⓚor⇖Ⓟ+Ⓚ	上中Ⓟ	返し技
	螺旋按掌	らせんあんしょう		⇦Ⓟ+Ⓚor⇖Ⓟ+Ⓚ	上中Ⓚ	返し技
	翻身螺旋按蹴	ほんしんらせんあんしょう		Ⓟ+Ⓖ(敵⇦Ⓟ+Ⓚ)	パイvsパイ限定	螺旋按掌返し
新技	雲手・双掌破	うんしゅ・そうしょうは		⇖Ⓟ+Ⓚ	右Ⓟ	返し技
新技	奔牛献角	もうぎゅうけんかく		⇖Ⓟ+Ⓚ	中Ⓚ	返し技
新技	双推山門	そうすいさんもん		⇖Ⓟ+Ⓚ	中肘	返し技
新技	提膝掃脚	ていしつそうきゃく		⇖Ⓟ+Ⓚ	中膝	返し技
	飛燕擺柳	ひえんはいりゅう		⇧Ⓟ+Ⓚ	肘	返し技
	架脚旋転	かきゃくせんてん		⇧Ⓟ+Ⓚ	中Ⓚ	返し技
	膝転倒海	しつてんとうかい		⇧Ⓟ+Ⓚ	膝	返し技
	騰空双掌	とうくうそうしょう		Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃
	騰弾圏捶	とうだんけんすい		Ⓟ	空中	ジャンプ攻撃
	飛刺腿	ひしたい		Ⓚ	上昇中	ジャンプ攻撃
	側蹴腿	そくしゅうたい		Ⓚ	空中	ジャンプ攻撃
	側蹴腿	そくしゅうたい		Ⓚ	着地際	ジャンプ攻撃
	雷陰掌打	らいいんしょうだ		⇖Ⓟ	敵ダウン	ダウン攻撃
	燕蹴雷撃	えんしゅうらいげき		⇧Ⓟ	敵ダウン	ダウン攻撃
	前蹴後転脚	ぜんしゅうこうてんきゃく		Ⓚ+Ⓖ	敵背後	背後攻撃、春燕掛塔後
	背崩捶	はいほうすい		Ⓟ	敵背後	背後攻撃、※①
	背冲腿	はいちゅうたい		Ⓚ	敵背後	背後攻撃、※③
	背下崩捶	はいかほうすい		⇩Ⓟ	敵背後	背後攻撃、※④
	座架旋腿	ざかせんたい		⇩Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	前蹴後転脚	ぜんしゅうこうてんきゃく		⇘Ⓚ	敵背後	背後攻撃、先行入力
新技	壁掛背蹴	へきかはいしゅう		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		壁技、壁が前
新技	壁掛背転	へきかはいてん		⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		壁技、壁が前

※①：Ⓟからつながる技に移行可能　※②：ⓅⓅからつながる技に移行可能　※③：Ⓚからつながる技に移行可能
※④：⇖Ⓟからつながる技に移行可能

『VF3』で初めて採用された「壁」。その役割といえば、キャラがそれ以上後ろに下がれなくなることと、その効果を利用した特殊な空中コンボ、壁の影響により特定の投げ技が変化する……といった程度のものだった。

『VF4』における壁は、そのシステムをさらに発展させ、対戦時における壁の存在を大きく際立たせたものになっている。

主立った壁の性質として、壁際の相手に打撃技をヒットさせるとよろけたり、破壊可能な壁際の相手に特定の打撃をヒットさせると壁を壊すことができる、といったものが挙げられる。さらに、投げや浮かせ技で浮いた相手が壁にぶつかると、壁ヒット特有の跳ね返りが起こり、普段は入らない「壁限定」のコンボを入れることができるようになる。壁際では通常時とは違った読み合いが発生し、その状況下でのアツい闘いが繰り広げられるのだ。

いろいろなゲームを通して進化してきた「壁」のシステムは、「VF4」でどのような顔を見せるのか!? 写真の壁は一部の技で越えそうな、微妙な高さだが……。

システム変更点

壁

前作では「リングアウト防止」的な意味合いの強かった壁だが、本作では攻防に大きく関係してくる予感……。

Text：H.L

WOLF HAWKFIELD

主要技コマンドリスト

ウルフ・ホークフィールド

上段投げ、下段投げともに種類が増えたほか、キャッチ属性の投げ技も追加。投げのスペシャリストは、新たな形へと進化した。

	ストレートハンマー		Ⓟ	近距離	
	ストレートハンマー		Ⓟ		
	ストレートハンマー		➡Ⓟ		踏み込む
	ジャブストレート		ⓅⓅ		
	1、2、アッパー		ⓅⓅⓅ		
	エルボースマッシュ		ⓅⓅ⇨Ⓟ		
	コンボエルボーバット		ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ		
	コンボダブルアームスープレックス		ⓅⓅ⇨Ⓟ⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段投げ
	ハンマーキック		ⓅⓀ		
	ローハンマー		⇩Ⓟ		
	ローハンマー		⬇Ⓟ		
	ボディブロー		⬂Ⓟ		
	ドラゴンフィッシュブロー		⬂ⓅⓅ		
	リバーススレッジハンマー		⬇⬃⇦Ⓟ		
	アックスラリアート		⇦⇨Ⓟ		ガード不能
	スクリューフック		⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ		
	スクリューラリアット		⇨⬂⇩⬃⇦ⓅⓅ		
	エルボーバット		⇦Ⓟ		
	ショルダーアタック		⇦⇨Ⓟ		ため可
新技	ショルダーフェイント		⇦⇨Ⓟ⇩		ため中
新技	アローナックル・リアル		⇦⬃Ⓟ		
新技	アローナックル		⬃Ⓟ		
	バーティカルアッパー		⬇⬃Ⓟ		
	コメットフック		⬀Ⓟ		
	トマホークチョップ		⬁Ⓟ		
	フライングメイヤー		⬁Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓖ	⬁Ⓟヒット時	ヒット投げ
	ハイキック		Ⓚ		
	ハイキック		➡Ⓚ		踏み込む
	ダブルハイキック		ⓀⓀ		
	ロースマッシュ		⇩Ⓚ		
	ニーブラスト		⇨Ⓚ		
	ロードロップキック		⇨⇩Ⓚ		
	フェイスリフトキック		⬀Ⓚ		
	ドロップキック		⬁Ⓚ		
新技	レベルバッククラッシュ		Ⓟ+Ⓚ		ため可
	ランニングショルダーアタック	走り中	➡Ⓟ+Ⓚ		
	トマホークフラッシュ		⇨Ⓟ+Ⓚ		
	ショートショルダー		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ		
	グリズリーラリアット		⬀Ⓟ+Ⓚ		
	ネックカットキック		Ⓚ+Ⓖ		ダウンへ
	ローリングソバット		⇨Ⓚ+Ⓖ		
	フライングニールキック		⇨⇨Ⓚ+Ⓖ		
新技	ヘビートーキック		⇦Ⓚ+Ⓖ		
新技	トーキックスタナー		⇦Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓖ	⇦Ⓚ+Ⓖヒット中	ヒット投げ
新技	トーキックサイド		⇦Ⓚ+ⒼⓀ		
	フロントロールキック		⇦⇨Ⓚ+Ⓖ		ダウンへ
新技	トラースキック		⬃Ⓚ+Ⓖ		振り向き状態へ
新技	ミサイルキック		⬁Ⓚ+Ⓖ		ダウンへ
新技	サイドステップキャッチ	⇩方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	サイドステップキャッチ	⇧方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	ジャンピングラリアット	走り中	➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	フェイスクラッシュチョップ		Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	ジャーマンスープレックス		Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段投げ
	スライディングレッグシザース		Ⓟ+Ⓖ	敵右	上段投げ
	スライディングレッグシザース		Ⓟ+Ⓖ	敵左	上段投げ
	アームホイップ		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ		上段キャッチ投げ
	リストロックスロー		⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	リストロックスロー		⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	壁が前	壁投げ
新技	ペンデュラム・ラリアット		⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ		投げコンボ
	キャッチ		⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	サンダーファイヤーパワーボム	キャッチ中	Ⓟ+Ⓖ	組んでる間	投げコンボ
	チェンジ	キャッチ中	⇨Ⓟ+Ⓖ	組んでる間	投げコンボ
	プッシュ	キャッチ中	⬃Ⓟ+Ⓖ	組んでる間	投げコンボ
	フロントネックチャンスリー	キャッチ中	⬁Ⓟ+Ⓖ	組んでる間	投げコンボ
	スリングショットフロントスープレックス	キャッチ中	⇦Ⓟ+Ⓖ	組んでる間	投げコンボ
	ジャーマンスープレックス	チェンジ後	Ⓟ+Ⓖ	回り込み	投げコンボ
	カーフブランディング	チェンジ後	⬃Ⓟ+Ⓖ	回り込み	投げコンボ
	タイガースープレックス	チェンジ後	⇦Ⓟ+Ⓖ	回り込み	投げコンボ
	プッシュ	チェンジ後	⇨Ⓟ+Ⓖ	回り込み	投げコンボ
	ブレーンバスター		⇦Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	ドラゴンスープレックス		⇩Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段投げ
	サイクロンホイップ		⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	敵右	上段投げ
	サイクロンホイップ		⇦⇨or⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	敵左	上段投げ
新技	ロースウェイタックル		⇦⬃Ⓟ+Ⓖ		上段キャッチ投げ
	ジャイアントスイング		⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	ボディスラム		⬃Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	ウォールボディースラム		⬃Ⓟ+Ⓖ	壁が前	壁投げ
	スタイナーズスクリュードライバー		⬁⬃Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
新技	ジャックハマー		⬁⬃Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ		上段投げ
	フランケンシュタイナー		⬁Ⓟ+Ⓖ		上段キャッチ投げ
	フランケンシュタイナー		⬁Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段キャッチ投げ
	クロスアームブリーカー		⬃or⇩or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	敵右	下段投げ
	クロスアームブリーカー		⬃or⇩or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	敵左	下段投げ
	サイドスープレックス		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段投げ
	タイガードライバー		⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段投げ
新技	ビッグブリッジボム		⬁⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段投げ
	ダブルアームスープレックス		⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段投げ
	キャプチュード		⇦Ⓟ+Ⓚor⬃Ⓟ+Ⓚ	上中Ⓚ	返し技
	ドラゴンスクリュー		⬂Ⓟ+Ⓚ	左中Ⓚ	返し技
	ドラゴンスクリュー		⬂Ⓟ+Ⓚ	右中Ⓚ	返し技
新技	ローパンチカット		⇩Ⓟ+Ⓚ	右下Ⓟ	返し技
新技	ローパンチカット		⇩Ⓟ+Ⓚ	左下Ⓟ	返し技
	ステップハンマー		Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃
	ロックパンチ		Ⓟ	空中	ジャンプ攻撃
	トークラッシュ		Ⓚ	上昇中	ジャンプ攻撃
	トークラッシュ		Ⓚ	空中	ジャンプ攻撃
	ハンマーエッジ		Ⓚ	着地際	ジャンプ攻撃
	エルボードロップ		⬃Ⓟ		ダウン攻撃
	エルボー		⇧Ⓟ		ダウン攻撃
	フロントロールキック		⇦⇨Ⓚ+Ⓖ		ダウン攻撃
	サマーソルトドロップ		⇧Ⓚ		ダウン攻撃
	ダブルクロー		⇩Ⓟ+Ⓖ	敵仰向けダウン	ダウン投げ
	ダブルクロー		⇩Ⓟ+Ⓖ	敵うつ伏せダウン	ダウン投げ
	ローリングハンマー		Ⓟ	敵背後	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
	バックキック		Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	バックローハンマー		⇩Ⓟ	敵背後	背後攻撃
	バックドロップキック		⇩Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	ローリングハンマー		⬇Ⓟ	敵背後	背後攻撃
	バックドロップキック		⬇Ⓚ	敵背後	背後攻撃
新技	ジャンピングニー		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		壁技、壁が前

今までは、コマンドが完成した瞬間に技が発動する通称1フレーム投げ。戦術上重要な役割を持つ技だった。

※画面はドリームキャスト版のものです

前作にもキャッチ投げと呼ばれる、つかみモーションがある投げが存在したが、本作の投げとは性質が異なる。

※画面はドリームキャスト版のものです

『VF』シリーズの投げといえば、コマンドが完成した瞬間に投げられる条件がそろっていれば、瞬時に投げることができる、いわゆる1フレーム投げだった。しかし、『VF4』ではすべての投げ技に「つかみモーション」が追加された。

このつかみモーションは、『VF3(tb)』から登場した「キャッチ投げ」とは性質が異なり、相手に打撃技を出されていると"絶対に"投げることができないようになっている。

また、本作では相手をつかもうとするモーション中に打撃を受けると、通常の打撃技の場合と同様に、カウンターヒット扱いになってしまうので、さらなる注意が必要だ。

加えて、同じ「投げ」属性であっても、キャラや技によりリーチ、発生などが異なる場合がある。

以上を考慮すると、本作における投げの変更は、戦術に大きな影響を与えるだろう。

システム変更点

既存のシステムの中でも、最も大きな変貌を遂げた「投げ」のシステム。前作まではとは一味違った投げになっているので、その性質をしっかり把握しておこう。

Text : SHO

JEFFRY MCWILD

主要技コマンドリスト

ジェフリー・マクワイルド

ダメージ重視の二択を前面に押し出したスタイルは健在。アクセントになる構えからの技と新しい打撃技を加え、投げへの布石を築こう。

	技名	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
	ストレートナックル		Ⓟ	敵近く	
	ストレートナックル		Ⓟ		
	ストレートナックル		➡Ⓟ		踏み込む
	ストレートナックル		⬅Ⓟ		
	ダブルナックル		ⓅⓅ		
	1、2、アッパー		ⓅⓅⓅ		
	コンボケンカフック		ⓅⓅ⇦Ⓟ		
	ナックルキック		ⓅⓀ		
	ローナックル		⇩Ⓟ		
	ローナックル		⬇Ⓟ		
	エルボーバット		⇨Ⓟ		
	エルボーハンマー		⇨Ⓟ⇦Ⓟ		
	ダッシュエルボー		⇨⇨Ⓟ		
	ダッシュエルボーアッパー		⇨⇨ⓅⓅ		
	トルネードハンマー		⇨⇦Ⓟ		
	エルボースタンプ		⇦Ⓟ		
	ケンカフック		⇦⇨Ⓟ		
	トルネードパンチ		⇦⇨⇨Ⓟ		
	ダブルハンマーダウン		⇦⇘Ⓟ		
	ライジングハンマー		⇦⇘ⓅⓅ		
	スマッシュアッパー		⇘Ⓟ		
	ダブルアッパー		⇘ⓅⓅ		
	コンボケンカアッパー		⇘ⓅⓅ⇘Ⓟ		
	ケンカアッパー		⇘⇘Ⓟ		
	バーティカルアッパー		⬇⇘Ⓟ	敵遠距離	
	アッパーキック		Ⓚ		
	アッパーキック		➡Ⓚ		踏み込む
	キリングトーキック		ⓀⓀ		
	キリングトーキックハンマー		ⓀⓀⓅ		
	トーキック		⇩Ⓚ		
	トーキックスプラッシュマウンテン		⇩Ⓚ⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	⇩Ⓚヒット時	ヒット投げ
	トーキックハンマー		⇩ⓀⓅ		
	バーティカルキック		⬇Ⓚ		
	ニーアタック		⇨Ⓚ		
	ケンカキック		⇨⇨Ⓚ		
	ニープッシュ		⇦Ⓚ		
	ニーハンマー		⇦ⓀⓅ		
新技	ヒールアックス		⇦⇨Ⓚ		
	サイドキック		⇘Ⓚ		
	ヘルスタッブ		Ⓟ+Ⓚ		
	ダブルヘルスタッブ		Ⓟ+ⓀⓅ		
	マシンガンヘルスタッブ		Ⓟ+ⓀⓅⓅ		
	ヘルダンクハンマー		⇩Ⓟ+Ⓚ		
	ミドルヘルスタッブ		⇨Ⓟ+Ⓚ		
	ランニングボディプレス	走り中	➡Ⓟ+Ⓚ		
新技	ヘビィバックナックル		⇦Ⓟ+Ⓚ		
新技	ストマックデストロイヤー		⇦Ⓟ+ⓀⓀ		
	ストマッククラッシュ		⇦⇘Ⓟ+Ⓚ		
	スパインバスター		⇦⇘Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓟ+Ⓖ	⇦⇘Ⓟ+Ⓚヒット時	ヒット投げ
	リフトアップスロー		⇦⇘Ⓟ+Ⓚ⇦Ⓟ+Ⓖ	⇦⇘Ⓟ+Ⓚヒット時	ヒット投げ
	ヘッドアタック		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ		
	フルスイングハンマー		⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ		ため可
新技	ブロードアックスレフト		⇘Ⓟ+Ⓚ		
新技	ライトヘビィアッパー		⇘Ⓟ+ⓀⓅ		
新技	メガトンボディブロー		⇘Ⓟ+ⓀⓅⓅ		
新技	メガトンフィストドロップ		⇘Ⓟ+Ⓚ		
新技	ローリングヒールアタック		Ⓚ+Ⓖ		ダウンへ

	技名	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
	ダッキングクロー		⇩Ⓚ+Ⓖ		
新技	ヒールドロップ		⇨Ⓚ+Ⓖ		
	ランニングヒップアタック	走り中	➡Ⓚ+Ⓖ		ダウンへ
	ライデンドロップ		⇧Ⓚ+Ⓖ		
	ローキック		⇘Ⓚ+Ⓖ		
新技	スレットスタンス		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	キャッチブロー		Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ		
新技	ヘビィニーストライク		Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ⇦Ⓟ+Ⓖ	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅヒット時	ヒット投げ
新技	カウンタートーキック		Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ		
新技	サイドステップエルボー	⇩方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	サイドステップエルボー	⇧方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	ニースマッシュ		Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	バックブリーカー		Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段投げ
	ココナッツクラッシュ		Ⓟ+Ⓖ	敵右	上段投げ
	ココナッツクラッシュ		Ⓟ+Ⓖ	敵左	上段投げ
	チョークスイーパースイング		⇩Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段投げ
	パワースラム		⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	バックフリップ		⇘Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	ウォールバックフリップ		⇘Ⓟ+Ⓖ	壁が背後	上段投げ
	ウォールバックフリップ		⇘Ⓟ+Ⓖ	壁が前	上段投げ
	スプラッシュマウンテン		⇘⇘Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	スパインバスター		⇩Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	バックスロー		⇘Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	マシンガンハンマー		⇘⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	ボディーリフト		⇦Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	アームブリーカー		⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	敵右	上段投げ
	アームブリーカー		⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	敵左	上段投げ
	ヘッドバット		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	ダブルヘッドバット		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ		投げコンボ
	トリプルヘッドバット		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ		投げコンボ
	ヘッドクラッシュ		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ		投げコンボ
	ヘッドクラッシュ		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ		投げコンボ
	フロントバックブリーカー		⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	タックル		⇦⇘Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	バックブリーカー		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	敵後ろ向きしゃがみ	下段投げ
	コルクスクリューナックル		⇘or⇩or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	敵右しゃがみ	下段投げ
	コルクスクリューナックル		⇘or⇩or⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	敵左しゃがみ	下段投げ
	パワーボム		⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段投げ
	アイアンクロー		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段投げ
	マシンガンニーリフト		⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段投げ
	ウォールワイプスロー		⇘Ⓟ+Ⓖ	壁が背後	壁投げ
	マシンガンタックル		⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	壁が前	壁投げ
	ハンマーダウン		Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃
	ステップナックル		Ⓟ	空中	ジャンプ攻撃
	ステップキック		Ⓚ	上昇中	ジャンプ攻撃
	ヒールドロップ		Ⓚ	空中	ジャンプ攻撃
	プッシングキック		Ⓚ	着地際	ジャンプ攻撃
	ストンピング		⇘Ⓚ		ダウン攻撃
	ボディープレス		⇧Ⓟ		ダウン攻撃
	デビルリバースクロー		⇩Ⓟ+Ⓖ		ダウン投げ
	デビルリバースクロー		⇩Ⓟ+Ⓖ	敵うつぶせ	ダウン投げ
	スピンナックル		Ⓟ	敵背後	背後攻撃、Ⓟからつながる技に移行可能
	バックキック		Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	バックダブルハンマー		⇩Ⓟ	敵背後	背後攻撃
	バックヒールキック		⇩Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	スピンナックル		⬇Ⓟ	敵背後	背後攻撃
新技	ジャンピングニー		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		壁技、壁が前

投げシステムもさることながら、投げ抜けも若干の変更が見られる。前作『VF3（tb）』の投げ抜けは、投げコマンドの最後の方向と、同じ方向にレバーを入れて、タイミングよくⓅ＋Ⓖボタンを押せばよかった。また、ジャイアントスイング（⇦⬋⇩⬊⇨Ⓟ＋Ⓖ）のように、レバーを半回転させるような投げ技については、最初と最後（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）というのが投げ抜けのコマンド条件だった。

しかし『VF4』では、いかなるコマンド投げであっても、「最後に入力される方向と同じ方向にへレバー入力し、Ⓟ＋Ⓖボタン」というコマンドでOK。つまり、ジャイアントスイングの投げ抜けコマンドであっても、⇨Ⓟ＋Ⓖという簡単なものになる。

限られたキャラが持つ「しゃがみ投げ」の抜け方法も基本的には同じで、押すボタンがⓅ＋Ⓚ＋Ⓖに変わるだけ。状況に応じて、的確に抜けコマンドを入力しておこう。

最も重要な変更点は、つかみモーション中に打撃技を出されていると投げが成立しないということと……、

しゃがみ投げ抜けに関しても「VF3」と同じでOK。前作で有名な飛車角投げ（投げ抜け受付時間内に異なる投げ抜けを複合入力）ができるかどうかは、今のところ謎である。

※画面はドリームキャスト版のものです

複雑なコマンド以外は、基本的に『VF3』と同じ方法で投げ抜け可能、ただし半回転系、例えばジャイアントスイングを抜けるときは⬅➡Ⓟ＋Ⓖだったが、今回は➡Ⓟ＋Ⓖ。

©SEGA 1997,1998　※画面はドリームキャスト版のものです

投げモーション中に打撃技をくらうと、打撃技同様にカウンター扱いになるということ。これは、注意しなければならない要素だ。

KAGEMARU

主要技コマンドリスト

これまで軸となってきた技からも、十文字構えへの移行が可能になっている。それだけに、全体の戦術自体が変わる可能性も高い。

	技名	読み	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
	弾拳	だんけん		Ⓟ	敵近く	
	弾拳	だんけん		Ⓟ		
	弾拳	だんけん		➡Ⓟ		
	弾拳	だんけん		➡Ⓟ		踏み込む
	烈掌	れっしょう		ⓅⓅ		
	散弾撃	さんだんげき		ⓅⓅⓅ		
	散弾裏蹴り	さんだんうらげり		ⓅⓅⓅⓀ		
	散弾風神脚	さんだんふうじんきゃく		ⓅⓅⓅ⇦or⬋Ⓚ		
	烈掌螺旋撃	れっしょうらせんげき		ⓅⓅ⬊Ⓟ		※②
	散弾螺旋裏蹴り	さんだんらせんうらげり		ⓅⓅ⇦ⓅⓀ		
	烈掌脚	れっしょうきゃく		ⓅⓅⓀ		
	葉重ね	はがさね		ⓅⓀ		
	地擂り弾	じずりだん		⇩Ⓟ		
	地擂り弾	じずりだん		⬇Ⓟ		
	肘打ち	ひじうち		⬊Ⓟ		※②
	影刃	かげやいば		⇦⇩⬊Ⓟ		
新技	奈落落とし	ならくおとし		⇨⇩⬊ⓅⓀ		
	螺旋	らせん		⇦Ⓟ		※②
	螺旋裏蹴り	らせんうらげり		⬊ⓅⓀ		
	風閃刃	ふうせんじん		⬈Ⓟ		
	岩斬破	がんざんは		⬇⬈Ⓟ		
	側弾	そくだん		⬊Ⓟ		※①
	側弾重ね	そくだんがさね		⬊ⓅⓀ		
	突き返し蹴り	つきかえしげり		Ⓚ		
	突き返し蹴り	つきかえしげり		➡Ⓚ		踏み込む
	地滑り走り	じすべりばしり	走り中	➡Ⓚ		
	擂り蹴り	すりげり		⬋Ⓚ		
新技	龍顎破	りゅうがくは		⇩⬊⇨Ⓚ		ため可、キャンセル可
	流影脚	りゅうえいきゃく		⇨⇨Ⓚ		
新技	布影脚	ふえいきゃく		⇦⇦Ⓚ		
新技	布影連脚	ふえいれんきゃく		⬊⇦ⓀⓀ		
	浮身膝蹴り	ふしんひざげり		⬇⬊Ⓚ		
新技	小太刀抜き	こだちぬき		⬊Ⓚ		
新技	龍尾蹴り	りゅうびげり		⬋ⓀⓀ		
新技	転身顎砕き	てんしんあごくだき		⬊ⓀⓀⓀ		
新技	曲輪蹴り	くるわげり		⇦⇨Ⓚ		
	中蹴り	なかげり		⬈Ⓚ		
	地走り	じばしり		⬊Ⓚ		
	旋風蹴り	せんぷうげり		⬋Ⓚ		
新技	菩薩掌	ぼさつしょう		Ⓟ＋Ⓚ		※②
	旋風刃	せんぷうじん		⬋Ⓟ＋Ⓚ		
新技	風刃裏水車	ふうじんうらすいしゃ		⬋Ⓟ＋ⓀⓀ		
	落閃刃	らくせんじん		⇨Ⓟ＋Ⓚ		
	落閃刃返し	らくせんじんがえし		⇨Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ		
新技	霞刃	かすみやいば		⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ		※③
	落葉旋風弾	らくようせんぷうだん		⬈Ⓟ＋Ⓚ		
	旋蹴り	つむじげり		⬋Ⓚ＋Ⓖ		
	葉呀龍	はがりゅう		⬊⬊Ⓚ＋Ⓖ		
	幻葉	げんよう		⬊Ⓚ＋Ⓖ		
	裏水車	うらすいしゃ		⬋Ⓚ＋Ⓖ		
	水車蹴り	すいしゃげり		⬊Ⓚ＋Ⓖ		
	円月蹴り	えんげつげり		⬋Ⓚ＋Ⓖ		
	葉隠閃刃	はがくれせんじん	⇩方向避け中	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
	葉隠閃刃	はがくれせんじん	⇧方向避け中	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
	雷龍飛翔脚	らいりゅうひしょうきゃく		⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		ガード不能
	側転	そくてん		⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		※④
	前転	ぜんてん		⇦⬋⇩⬊⇨		
	後転	こうてん		⇨⬊⇩⬋⇦		
	後転	こうてん	前転後	⇨⬊⇩⬋⇦Ⓟ		
	影刃	かげやいば	前転or後転後	⇨⇩⬊Ⓟ		
新技	奈落落とし	ならくおとし	前転or後転後	⇨⇩⬊ⓅⓀ		
	後転地擂り脚	こうてんじずりきゃく		⇨⬊⇩⬋⇦Ⓚ		
	針鼠弾前転	しんそだんぜんてん	後転後	⇦⬋⇩⬊⇨Ⓟ		
	回転地擂り脚	かいてんじずりきゃく		⇦⬋⇩⬊⇨Ⓚ		
新技	葉隠流 陽・十文字構え	はがくれりゅう よう・じゅうもんじかまえ		⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
新技	十字弾拳	じゅうじだんけん	葉隠流 陽・十文字中	Ⓟ		
新技	十文字葉重ね	じゅうもんじはがさね	葉隠流 陽・十文字中	ⓅⓀ		
新技	葉隠流 陰・鎌鼬	はがくれりゅう いん・かまいたち	葉隠流 陽・十文字中	ⓅⓀⓀ		
新技	水月蹴り	すいげつげり	葉隠流 陽・十文字中	Ⓚ		
新技	水面蹴り	すいめんげり	葉隠流 陽・十文字中	⇩Ⓚ		
新技	流影転	りゅうえいてん	葉隠流 陽・十文字中	⇧		
新技	流影転	りゅうえいてん	葉隠流 陽・十文字中	⇩		
新技	葉隠流 陰・水月砲	はがくれりゅう いん・すいげつほう	葉隠流 陽・十文字中	Ⓟ＋Ⓚ		
新技	葉隠流 陽・楔打ち	はがくれりゅう よう・くさびうち	葉隠流 陽・十文字中	⇨Ⓟ		
新技	葉隠流 陰・明王陣	はがくれりゅう いん・みょうおうじん	葉隠流 陽・十文字中	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
新技	葉隠流 陽・十文字走り	はがくれりゅう よう・じゅうもんじばしり	葉隠流 陽・十文字中	⇨⇨		
新技	葉隠流 陰・兜割り	はがくれりゅう いん・かぶとわり	陽・十文字走り中	Ⓚ		
新技	葉隠流 陽・飛猿	はがくれりゅう よう・ひえん	葉隠流 陽・十文字中	Ⓚ＋Ⓖ		
新技	葉隠流 陰・兜割り	はがくれりゅう いん・かぶとわり	葉隠流 陽・十文字中	⇨Ⓚ		
	太刀	たいとう		Ⓟ＋Ⓖ		上段投げ
	霧霞	きりがすみ		Ⓟ＋Ⓖ	敵右	上段投げ
	霧霞	きりがすみ		Ⓟ＋Ⓖ	敵左	上段投げ
	葉裏霞	はうらがすみ		Ⓟ＋Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段投げ
	闇霞	やみがすみ		Ⓟ＋Ⓖ	敵背後	上段キャッチ投げ
	順逆自在	じゅんぎゃくじざい		⇨Ⓟ＋Ⓖ		上段投げ
	弧延落	こえんらく		⇦Ⓟ＋Ⓖ		上段投げ
	イズナ落とし	いずなおとし		⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧Ⓟ＋Ⓖ		投げコンボ
	浮霞	ふがすみ		⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ		上段投げ
	影霞	かげかすみ		⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ		上段投げ
	刀霞	はがすみ		⬋Ⓟ＋Ⓖ		上段投げ
	浮身乱弾撃	ふしんらんだんげき		⬋Ⓟ＋Ⓖ		上段キャッチ投げ
	葉裏霞	はうらがすみ		Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	敵後ろ向きしゃがみ	下段投げ
新技	浮身乱弾撃	ふしんらんだんげき	葉隠流 陽・十文字中	Ⓟ＋Ⓖ		上段キャッチ投げ
	小手返し	こてがえし		⇦Ⓟ＋Ⓚor⬉Ⓟ＋Ⓚ	右上中Ⓟ	返し技
	小手返し	こてがえし		⇦Ⓟ＋Ⓚor⬉Ⓟ＋Ⓚ	左上中Ⓟ	返し技
新技	葉隠流 陽・地龍	はがくれりゅう よう・ちりゅう	葉隠流 陽・十文字中	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	左右中Ⓚ	返し技
	手刀	しゅとう		Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃
	飛び正拳	とびせいけん		Ⓟ	空中	ジャンプ攻撃
	飛び前蹴り	とびまえげり		Ⓚ	上昇中	ジャンプ攻撃
	突き踵蹴り	つきかかとげり		Ⓚ	空中	ジャンプ攻撃
	地旋	じつむじ		Ⓚ	着地際	ジャンプ攻撃
	踵落とし	かかとおとし		⬈Ⓚ	敵ダウン	ダウン攻撃
	飛翔撃	ひしょうげき		⇧Ⓟ	敵ダウン遠距離	ダウン攻撃
	飛鳥	あすか		⇧Ⓟ	敵ダウン中距離	ダウン攻撃
	飛延弾	ひえんだん		⇧Ⓟ	敵ダウン近距離	ダウン攻撃
	裏葉	うらは		Ⓟ	敵背後	背後攻撃、※①
	逆蹴り	ぎゃくげり		Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	裏手刀	うらしゅとう		⬋Ⓟ	敵背後	背後攻撃
	半月蹴り	はんげつげり		⬋Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	背龍爪	はいりゅうそう		⬉Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	裏旋風蹴り	うらせんぷうげり		⬋Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	陰旋風蹴り	いんせんぷうげり		⬊Ⓚ	敵背後	背後攻撃、先行入力
新技	断ち手刀	たちしゅとう		Ⓟ＋Ⓚ	敵背後	背後攻撃
新技	身揚蹴	しんようしゅう		Ⓟ＋ⓀⓀ	敵背後	背後攻撃
	闇霞	やみがすみ		Ⓟ＋Ⓖ	敵背後	上段キャッチ投げ
新技	葉隠流 陽・雷鳴斬	はがくれりゅうよう らいめいざん		Ⓟ＋ⒼⓅ	敵背後	背後攻撃
	落刃返り	らくじんがえり		⇦⇦Ⓟ		※5
	裏旋蹴り	うらつむじげり		⇦⇦Ⓚ		※5
	龍尾閃	りゅうびせん		⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ		※5
新技	開門後推	かいもんこうすい		⇨Ⓟ＋Ⓚ		壁技、壁が前
新技	崩掛蹴	ぼうけしゅう		⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		壁技、壁が前

※①：Ⓟからつながる技に移行可能　※②：Ⓟ押したままで葉隠流 陽・十文字へ　※③：葉隠流 陽・十文字へ
※④：Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ押したままで葉隠流 陽・十文字へ　※⑤：振り向き攻撃、振り向き状態へ

まずはレバーを上か下に入れてみよう。横移動をマスターすることによって、攻防の選択肢の幅が広がるぞ。

直線的な技に対して横移動は有効だが、技の場合は避けることができない場合もあるので注意。回転系の

『VF4』では、レバーを上方向（⬁or⇧or⬀）または下方向（⇩）へと入力することで避け（横移動）ができる。1回のコマンド入力で、キャラがレバーを入力した方向へチョンと動く。その移動で、相手の攻撃を避けることができるのだ。これは前作のエスケープボタンを押した状況に近い。

また、避けコマンド入力後にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを押すことで、避け攻撃を出すこともできる。避け攻撃はキャラによって技の性能・性質が異なるが、相手キャラの攻撃を避けたときに出せば、まずヒットすると考えていいだろう。

避け移動中には投げられ判定が存在するようだが、避け攻撃を出せば投げられないことも覚えておこう。

新要素解説

避け /ARM

オールレンジムーブ

今回、見た目に最も分かりやすい新要素といえるかもしれないシステムだ。前作以上に立体感のある攻防が可能になっているぞ。

Text：キャサ夫

SHUN DI

主要技コマンドリスト

舜帝

シュン・ディ

新しい構えとなる張果老はもちろん、横寝や転倒立といった従来の構えもパワーアップ。変幻自在の攻めに、一層の磨きがかかった。

	技名	読み	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
	纏挑撃	てんちょうげき		Ⓟ	敵近く	
	挑撃	ちょうげき		Ⓟ		
	仰手挑撃	ぎょうしゅちょうげき		➡Ⓟ		
	連撃	れんげき		ⓅⓅ		
	叉手連環撃	さいしゅれんかんげき		ⓅⓅⓅ		
	連撃下腿	れんげきかたい	酒6以上	ⓅⓅ⇩Ⓚ		Ⓖでダウンへ
	連撃後下蹴腿	れんげきこうかしゅうたい	酒6以上	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ		Ⓖでダウンへ
	撃転旋腿	げきてんせんたい		ⓅⓀ		
	伏挑撃	ふくちょうげき		⇩Ⓟ		
	伏挑撃	ふくちょうげき		⬇Ⓟ		
	挑腕撩拳	ちょうわんりょうけん		⇩⬂⇨Ⓟ		
	挑腕栽手	ちょうわんさいしゅ	酒6以上	⇩⬂⇨ⓅⓅ		
	何仙肘撃	かせんちゅうげき		⇨Ⓟ		
	何仙臀打	かせんでんだ		⇨ⓅⓀ		
	何仙双掌	かせんそうしょう		⇨ⓅⓅ		
	何仙連環臀打	かせんれんかんでんだ		⇨ⓅⓅⓀ		
	何仙連環杯手	かせんれんかんはいしゅ		⇨ⓅⓅⓅ		
	何仙姑	かせんこ		⇨ⓅⓅⓅⓀ		
	横掃撃	おうそうげき		⇦Ⓟ		
	月牙顎手	げつがかくしゅ		⇦⇨Ⓟ		
	連戳顎手	れんさいがくしゅ		⇦⇨ⓅⓅ		
	連撃顎手	れんげきがくしゅ		⇦⇨ⓅⓅⓅ		
	浸歩酔硬手	しんぽすいこうしゅ		⇦⇦Ⓟ		
	仰飲杯手	ぎょういんはいしゅ		⬁Ⓟ		
	仰飲仙手	ぎょういんせんしゅ	酒8以上	⬁ⓅⓅ		
	仰飲連環単脚	ぎょういんれんかんたんきゃく	酒8以上	⬁ⓅⓅⓀ		
新技	酔仙倒立	すいせんとうりつ		⬁ⓅⓅⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ		転倒立へ
新技	酔仙倒立	すいせんとうりつ		⬁ⓅⓅⓀ・Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		※③
	月牙叉撃	げつがさいげき		⬇⬁Ⓟ		
	背旋肘	はいせんちゅう		⬀Ⓟ		
	背旋肘廻下脚	はいせんちゅうかいかきゃく		⬀ⓅⓀ		
	飛天崩撃	ひてんほうげき		⬃Ⓟ		
	倒地反衝爪	とうちはんしょうそう		⬂Ⓟ		
	後蹴腿	こうしゅうたい		Ⓚ		張果老へ
	連飛跳撃	れんひちょうげき		ⓀⓀ		張果老へ
	連蹴廻手	れんしゅうかいしゅ		ⓀⓀⓅ		
	連蹴背下掌	れんしゅうはいかしょう		ⓀⓀ⇩Ⓟ		
	連蹴背下龍脚	れんしゅうはいかりゅうきゃく	酒16以上	ⓀⓀ⇩ⓅⓀ		
	仰穿腿	ぎょうせんたい		⇩Ⓚ		
新技	側端仙蹴	そくたんせんしゅう		⇨Ⓚ		張果老へ
	宙舞双転脚	ちゅうぶそうてんきゃく		⇨⇨Ⓚ		
	仰身倒腿	ぎょうしんとうたい		⇦Ⓚ		※④
	龍尾脚	りゅうびきゃく		⇧Ⓚ		
	側端脚	そくたんきゃく		⬁Ⓚ		
	後蹴下腿	こうしゅうかたい		⬀Ⓚ		Ⓖでダウンへ
	後蹴連腿	こうしゅうれんたい		⬀ⓀⓀ		Ⓖでダウンへ
	空飛双単蹴	くうひそうそうたんしゅう		⬂Ⓚ		※④
	旋子	せんし		⬃Ⓚ		※④
	酔仙手	すいせんしゅ		Ⓟ＋Ⓚ		
	酔仙手	すいせんしゅ		Ⓟ＋ⓀⓀ		※④
新技	酔仙倒立	すいせんとうりつ		Ⓟ＋ⓀⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ		転倒立へ
新技	酔仙倒立	すいせんとうりつ		Ⓟ＋ⓀⓀ・Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		※③
	前旋掃腿	ぜんせんそうたい	酒1以上	⇩Ⓟ＋Ⓚ		
	連前旋掃腿	れんぜんせんそうたい	酒6以上	⇩Ⓟ＋ⓀⓀ		
	連環前旋掃腿	れんかんぜんせんそうたい	酒7以上	⇩Ⓟ＋ⓀⓀⓀ		
	転身双冲掌	てんしんそうちゅうしょう		⇨Ⓟ＋Ⓚ		酒(+3)
	騰空飛天砲	とうくうひてんほう	酒8以上	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ		
	宙舞身	ちゅうぶしん		⇧Ⓟ＋Ⓚ		転倒立へ
新技	撃山旋肘	げきざんせんちゅう		⬁Ⓟ＋Ⓚ		ため可
新技	踏跟笛旋	そうろうてきせん		⬀Ⓟ＋Ⓚ		
新技	韓湘子	かんしょうし		⬀Ⓟ＋ⓀⓅ		
	単飛跳撃	たんひちょうげき		Ⓚ＋Ⓖ		※②
	横双手	おうそうしゅ		Ⓚ＋ⒼⓅ		
	倒脚	とうきゃく		⇩Ⓚ＋Ⓖ		
	旋風掃腿	せんぷうそうたい		⬇or⬇⬁Ⓚ＋Ⓖ		
	翻身連尖脚	ほんしんれんせんきゃく		⇦Ⓚ＋Ⓖ		※②
	龍尾脚	りゅうびきゃく		⇧Ⓚ＋Ⓖ		

	技名	読み	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
	背側連旋脚	はいとうれんせんきゃく		⬀Ⓚ＋Ⓖ		※④
	斜側連脚	しゃそくれんきゃく	⇩方向避け中	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
	斜側連脚	しゃそくれんきゃく	⇧方向避け中	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
	後伸避	こうしんひ		⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
	後伸避払手	こうしんひふつしゅ		⇦Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ		
	向側前避	こうそくぜんひ		⬁Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
	向側前避	こうそくぜんひ		⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
	向側後避	こうそくこうひ		⬀Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
	向側後避払手	こうそくこうひふつしゅ		⬀Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ		
	向側後避双手	こうそくこうひそうしゅ		⬀Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ		
	向側後避	こうそくこうひ		⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
	向側後避払手	こうそくこうひふつしゅ		⬂Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ		
	向側後避双手	こうそくこうひそうしゅ		⬂Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ		
	仰飲酒	ぎょういんしゅ		⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		酒(＋1)
	座盤跌	ざばんてつ		⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
	宙舞落穿脚	ちゅうぶらくせんきゃく	座盤跌中	Ⓚ		
	栽膝脚	さいけいきゃく	座盤跌中	⇩Ⓚ		
	座飲酒	ざいんしゅ	座盤跌中	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		酒(＋3)
	転倒立	てんとうりつ		⇨⬁⇩⬁⇦		
	倒身連脚	とうしんれんきゃく	転倒立中	Ⓚ		転倒立へ
	転身酔酒靠	てんしんすいしゅこう	転倒立中	Ⓟ＋Ⓚ		
	双衝腿	そうしょうたい	転倒立中	Ⓚ＋Ⓖ		
	横寝	おうしん		⇦⬁⇩⬁⇨		横寝
	涅槃旋脚	ねはんせんきゃく	横寝中	Ⓚ		
	涅槃蹴捶	ねはんしゅうすい	横寝中	ⓀⓅ		
	仰身倒腿	ぎょうしんとうたい	横寝中	ⓀⓅⓀ		※④
	涅槃連撃腿	ねはんれんげきたい	横寝中、酒10以上	ⓀⓅ⇩Ⓚ		Ⓖでダウンへ
	涅槃連撃下腿	ねはんれんげきかたい	横寝中、酒10以上	ⓀⓅ⇩ⓀⓀ		Ⓖでダウンへ
	涅槃双掃脚	ねはんそうそうきゃく	横寝中	⇨Ⓚ		横寝へ
	涅槃掃脚	ねはんそうきゃく	横寝中	⇩Ⓚ		
新技	横寝飲酒	おうしんいんしゅ	横寝中	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		酒(＋3)
	張果老	ちょうかろう				
新技	横掃仙撃	おうそうせんげき	張果老中	Ⓟ		
新技	側端仙蹴	そくたんせんしゅう	張果老中	Ⓚ		
新技	前旋掃腿	ぜんせんそうたい	張果老中	Ⓚ＋Ⓖ		
新技	横寝	おうしん	張果老中	⇧		
新技	横寝	おうしん	張果老中	⇩		
新技	座盤跌	ざばんてつ	張果老中	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ		
	酔歩転身肘	すいほてんしんちゅう		Ⓟ＋Ⓖ		上段投げ、酒(＋5)
	転身倒襲裏肘	てんしんとうしゅうりちゅう		Ⓟ＋Ⓖ	敵右	上段投げ
	転身倒襲裏肘	てんしんとうしゅうりちゅう		Ⓟ＋Ⓖ	敵左	上段投げ
	権鐘離	かんしょうり		Ⓟ＋Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段投げ、酒(＋5)
	背倒裏肘	はいとうりちゅう	酒5以上	Ⓟ＋Ⓖ	敵背後	上段投げ
	倒襲裏肘	とうしゅうりちゅう		⇦Ⓟ＋Ⓖ		上段投げ
	倒襲裏肘	とうしゅうりちゅう		⇦Ⓟ＋Ⓖ	壁が前	上段投げ、酒(＋5)
	転身裸鶏脚	てんしんそうけいきゃく	酒6以上	⇦⬃Ⓟ＋Ⓖ		上段投げ
	転身操胯	てんしんそうこ		⬃Ⓟ＋Ⓖ		上段投げ
	翻身双仙腿	ほんしんそうせんけん	転倒立中	Ⓟ＋Ⓖ		上段キャッチ投げ
新技	酔仙倒蹴掃撃	すいせんとうしゅうそうげき	張果老中	Ⓟ＋Ⓖ		上段投げ、横寝へ
	倒地反衝爪	とうちはんしょうそう		Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃、※④
	落歩挑撃	らくほちょうげき		Ⓟ	空中	ジャンプ攻撃
	飛天崩撃	ひてんほうげき		⬃Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃
	栽下腿	さいかたい		Ⓚ	空中	ジャンプ攻撃
	地還腿	じげんたい		Ⓚ	着地際	ジャンプ攻撃
	螺旋酔肘	らせんすいちゅう		⬁Ⓟ		ダウン攻撃
	転宙落脚	てんちゅうらくきゃく		⇧Ⓟ		ダウン攻撃
	倒地反衝爪	とうちはんしょうそう		⬂Ⓟ		ダウン攻撃、※④
	天地肘撃	てんちちゅうげき		⬃Ⓟ		ダウン攻撃、※④
	背反掌	はいはんしょう		Ⓟ	敵背後	背後攻撃、※①
	酔仙手	すいせんしゅ		Ⓟ＋Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	仙端脚	せんたんきゃく		Ⓟ＋ⓀⓀ	敵背後	背後攻撃、※④
	背旋腿	はいせんたい		Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	背下反掌	はいかはんしょう		⇩Ⓟ	敵背後	背後攻撃
	低踏脚	ていとうきゃく		⇩Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	挑撃背転	ちょうげきはいてん		⇦⇦Ⓟ		振り向き攻撃
	阿仙廻脚	あせんかいきゃく		⇦⇦Ⓚ		振り向き攻撃

※①：Ⓟからつながる技に移行可能　※②：Ⓚ＋Ⓖ押したままで張果老へ　※③：転倒立ちへ、遅めに入力　※④：ダウンへ

横移動関連のシステムとして、もう一つ「ARM」というものがある。避けコマンド入力後、レバーを入れ続ける（方向は途中で変えられる）とフィールドを自由に動くことができる、というものだ。つまり避けは、状況によって性質の異なった横移動に変化する。そのため、避けには2種類あると考えてもらいたい。

横移動系のさらに新しい要素としては、相手の技と同時に、タイミング良く入力した避けがある。このときの移動は、見た目的には通常の避けと変わりないが、通常の避けに比べ倍近い速さで移動を行なうのだ。

さらに、成功した場合はキャラクターが声を出すので、うまく避けられたかどうかが分かりやすい。この避けの特徴としては、「移動自体に硬化がほとんどない」ということが挙げられる。これにより、避け中専用の避け攻撃だけではなく、投げや固有技も狙っていくことができるようだ。

避け中には専用の「避け攻撃」を繰り出すことができる。性能は技によってまちまちで、中にはキャッチ投げの場合も。タイミング良く避けたなら、固有技による大ダメージも狙ってみたい。

避けに成功すると、前作での「エスケープ」を素早くしたような回り込み動作が発生する。こんな感じで回り込むのか？

LION RAFALE

主要技コマンドリスト

リオン・ラファール

新技には背を向ける状態になるものが多く、振り向き攻撃からの新たな攻めが展開できそう。新旧の技を組み立て、新たな連係を作ろう。

	技名	読み	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
	統捶	とうすい		Ⓟ	敵近く	
	統捶	とうすい		Ⓟ		
	統捶	とうすい		➡Ⓟ		踏み込む
	勾手連捶	こうしゅれんすい		ⓅⓅ		
	連環穿掌	れんかんせんしょう		ⓅⓅⓅ		
	連捶掃手	れんすいそうしゅ		ⓅⓅ⇙Ⓟ		
	連捶磨盤手	れんすいまばんしゅ		ⓅⓅ⇩Ⓟ		
	連捶腿	れんすいたい		ⓅⓀ		
	下統捶	かとうすい		⇩Ⓟ		
	下統捶	かとうすい		⬇Ⓟ		
新技	流星勾手撃	りゅうせいこうしゅげき		⇙⇧⇨Ⓟ		
新技	流星勾手連撃	りゅうせいこうしゅれんげき		⇦⇧⇨ⓅⓅ		
	盤肘	ばんちゅう		⇨Ⓟ		
	盤肘連環手	ばんちゅうれんかんしゅ		⇨ⓅⓅ		
	疾歩昇穿手	しっぽそしょうせんしゅ		⬇⇨Ⓟ		
	箭疾歩	せんしっぽ		⇨⇨Ⓟ		
	背転勾手	はいてんこうしゅ		⇦Ⓟ		
	連旋背勾手	れんせんはいこうしゅ		⇨ⓅⓅ		
	転身螳螂連脚	てんしんとうろうれんきゃく		⇦ⓅⓅⓀ		
	進歩螳螂掃手	しんぽとうろうそうしゅ		⇨⇨Ⓟ		
	穿陰掌	せんいんしょう		⇧Ⓟ		
	落撃掌	らくげきしょう		⇧ⓅⓅ		
	掃勾手	そうこうしゅ		⬇⇧Ⓟ		
	連掃勾手	れんそうこうしゅ		⬇⇘ⓅⓅ		
	騰撃捶	とうげきすい		⇖Ⓟ		
	騰撃連捶	とうげきれんすい		⇘ⓅⓅ		
	穿心腿	せんしんたい		Ⓚ		
	穿心腿	せんしんたい		➡Ⓚ		踏み込む
	連旋腿	れんせんたい		ⓀⓀ		
	軌腿	あつたい		⇩Ⓚ		
	前掃腿	ぜんそうたい		⇦ⓀⓀ		
	登旋腿	とうせんたい		⇖ⓀⓀ+Ⓖ		
	勾手提膝	こうしゅていしつ		⇨Ⓚ		
	斧刃脚	ふじんきゃく		⇦⇩Ⓚ		
	斧刃連端脚	ふじんれんたんきゃく		⇦⇦ⓀⓀ		
	旋風腿	せんぷうたい		⇖Ⓚ		
	掛統腿	かとうたい		⇧ⓀⓀ		
	弾腿	だんたい		⇘Ⓚ		
	穿弓腿	せんきゅうたい		⇨Ⓚ		
	閃転空脚	せんてんくうきゃく		⇙Ⓚ		
	双耳旋風	そうじせんぷう		Ⓟ+Ⓚ		
	偸歩掃手	とうほそうしゅ		⇦Ⓟ+Ⓚ		
新技	転身偸歩双手	てんしんとうほそうしゅ		⇨Ⓟ+Ⓚ		振り向き状態へ
新技	転身偸歩双手	てんしんとうほそうしゅ		⇨Ⓟ+Ⓚ⇦		
新技	転身偸歩双手脚	てんしんとうほそうしゅきゃく		⇩Ⓟ+ⓀⓀ		
新技	右勾心	うこうしん		⇨⇦Ⓟ+Ⓚ		
新技	流星連勾手	りゅうせいれんこうしゅ		⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ		
新技	連三捶盤肘	れんさんすいばんちゅう		⇩⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ		
	泰山双勾手	たいざんそうこうしゅ		⇨Ⓟ+Ⓚ		ため可
	縦跳穿掌	じゅうちょうせんしょう		⇧Ⓟ+Ⓚ		
	倒歩背掃手	そくほはいそうしゅ		⇙Ⓟ+Ⓚ		

	技名	読み	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
	斜歩斜掃捶	しゃほしゃそうすい		⇘Ⓟ+Ⓚ		
	後掃腿	こうそうたい		⇩Ⓚ+Ⓖ		
	転身撩陰脚	てんしんりょういんきゃく		⇨Ⓚ+Ⓖ		
新技	旋風落脚	せんぷうらくきゃく		⇦⇨Ⓚ+Ⓖ		振り向き状態へ
新技	旋風背双手	せんぷうはいそうしゅ		⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓟ		
新技	旋風背双手	せんぷうはいそうしゅ		⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇧Ⓟ		振り向き状態へ
新技	旋風踵脚	せんぷうしょうきゃく		⇦⇨Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ		振り向き状態へ
	疾地掃腿	しっちそうたい		⇧Ⓚ+Ⓖ		
新技	前掃転身脚	ぜんそうてんしんきゃく		⇗Ⓚ+Ⓖ		振り向き状態へ
	磨盤手	まばんしゅ	⇩方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
	磨盤手	まばんしゅ	⇧方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
	斜前歩	しゃぜんほ		⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
	斜前歩	しゃぜんほ		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
	斜後歩	しゃこうほ		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
	破刀手秋腿	はとうしゅしゅうたい		Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	翻身提膝	ほんしんていしつ		Ⓟ+Ⓖ	敵右	上段投げ
	翻身提膝	ほんしんていしつ		Ⓟ+Ⓖ	敵左	上段投げ
	連勾手背襲	れんこうしゅはいしゅう		Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段投げ
	登山翻車脚	とざんほんしゃきゃく		⬇⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
新技	撲歩	ぼくほ		⇨⇧Ⓟ+Ⓖ		上段キャッチ投げ
新技	翼進	よくしん		⇨⇧Ⓟ+Ⓖ⇩		投げコンボ
新技	翼進	よくしん		⇨⇧Ⓟ+Ⓖ⇧		投げコンボ
新技	落首双手	らくしゅそうしゅ		⇨⇧Ⓟ+Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓖ		投げコンボ
新技	落首断腿	らくしゅだんたい		⇨⇧Ⓟ+Ⓖ⇧Ⓟ+Ⓖ		投げコンボ
	採取砲靠	さいしゅほうこう		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	貼身双勾手	てんしんそうこうしゅ		⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	七星天分肘	しちせいてんぶんちゅう		⇦Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	飛転双空脚	ひてんそうくうきゃく		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	飛転双空脚	ひてんそうくうきゃく		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	壁が背後	壁投げ
	擺下尖転	はいかせんてん		⇧Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	七星跳飛捕蝉	しちせいちょうひほぜん		⇩Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
	七星跳飛捕蝉	しちせいちょうひほぜん		⇩Ⓟ+Ⓖ	壁が前	壁投げ
	騰空背撃掌	とうくうはいげきしょう		Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃
	落歩統捶	らくほとうすい		Ⓟ	空中	ジャンプ攻撃
	騰空撃掌	とうくうげきしょう		⇩Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃
	騰空踵脚	とうくうしょうきゃく		Ⓚ	空中	ジャンプ攻撃
	地掃踵脚	ちそうしょうきゃく		Ⓚ	着地際	ジャンプ攻撃
	騰空踵脚	とうくうしょうきゃく		⇩Ⓚ	上昇中	ジャンプ攻撃
	落穿手	らくせんしゅ		⇧Ⓟ		ダウン攻撃
	飛転落腿	ひてんらくたい		⇧Ⓟ		ダウン攻撃
	背連穿掌	はいれんせんしょう		Ⓟ	敵背後	背後攻撃、※①
	背歩掃手	はいほそうしゅ		⇩Ⓟ	敵背後	背後攻撃
	後穿脚	こうせんきゃく		Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	廻掛脚	かいかきゃく		⇩Ⓚ	敵背後	背後攻撃
	背身尖掌	はいしんせんしょう		Ⓟ+Ⓚ	敵背後	※②
	穿掌背転	せんしょうはいてん		⇦⇦Ⓟ		※②
	後蹴腿	こうしゅうたい		⇦⇦Ⓚ		※②
	下旋腿背転	かせんたいはいてん		⇦⇦Ⓚ+Ⓖ		※②
新技	垂翔後脚	すいしょうこうきゃく		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		壁技、壁が前
新技	壁回翻脚	へきかいほんきゃく		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		壁技、壁が前

※① Ⓟからつながる技に移行可能　※② 振り向き攻撃、振り向き状態へ

当て身は投げに弱い、というのは常識。しかし、同じような使い方をするものでありながら、VF4のさばき技は少し様子が違う。

出かかりのモーションで相手の打撃技をさばき、そのまま攻撃を繰り出す。投げに対しても強く、不利な状況での効果的な選択肢になりそうだ。

打撃技の発生途中に、相手の技をさばく性質があるもの、それがさばき技だ。そもそもが打撃技なので投げに対しても強く、相手の攻めを跳ね返す手段として使えそうだ。これまでの常識を覆す性質を持つだけに、戦術に大きな影響を与えることは間違いないだろう。

さばける技の属性は、技ごとに設定されているものと思われる。軸となりやすい中段属性の打撃や、複数の属性を取れるような技があれば、不利な状況での二択回避手段としてこれ以上ない力を発揮してくれるはずだ。

これにより、攻める側にも工夫が必要になる。さばき技を持っているキャラを相手にする場合は、その性質を考えながら攻めを構築しなければならない。キャラごとに個性が出ることで、戦略はさらに深みを増す。

当て身系の技、つまり相手の打撃技を跳ね返す技も、大きな変貌を遂げた。新たな構造を持つさばき技を加え、種類的にも豊富。変化に富んだ戦術が期待できる。

Text：ちゃっきー

AOI UMENOKOUJI

主要技コマンドリスト

梅小路 葵

前作では主力兵器であった草薙や合気投げといった技が並ぶ。新技には上段攻撃が多いが、何か特殊な効果を持っているのだろうか。

	技名	読み	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
	打突	だとつ		Ⓟ	敵近く	
	打突	だとつ		Ⓟ		
	打突	だとつ		➡Ⓟ		踏み込む
	打突	だとつ		⬅Ⓟ		
	二連突	にれんとつ		ⓅⓅ		
	二連突横肘	にれんとつおうちゅう		ⓅⓅⓅ		
	連突小太刀	れんとつこだち		ⓅⓅⓅⓀ		
	連突小太刀~天地陰陽	れんとつこだち~てんちいんよう		ⓅⓅⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ		天地陰陽へ
	連突草薙	れんとつくさなぎ		ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ		寸止め可
	連突草薙~天地陰陽	れんとつくさなぎ~てんちいんよう		ⓅⓅⓅ⇩ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ		天地陰陽へ
	二連突横打	にれとつおうだ		ⓅⓅ⇨Ⓟ		寸止め可
	連突絹車	れんとつきぬぐるま		ⓅⓅ⇨ⓅⓅ		寸止め可
	二連突釘脚	にれんとつくぎきゃく		ⓅⓅⓀ		
	掌蹴り重ね	しょうげりがさね		ⓅⓀ		
	下段掌打	げだんしょうだ		⇩Ⓟ		
	下段掌打	げだんしょうだ		⬇Ⓟ		
	中段肘当	ちゅうだんひじあて		⇨Ⓟ		
	旋桜	つむじさくら		⇨ⓅⓅ		寸止め可
	衣車	ころもぐるま		⇨⇨Ⓟ		寸止め可
新技	上段の当て	じょうだんのあて		⇨⇦Ⓟ		
新技	扇払い	おうぎばらい		⇦Ⓟ		
新技	重ね当て	かさねあて		⇦⇨Ⓟ		
新技	天開	てんかい		⇦⇨ⓅⓅ+Ⓖ	⇦⇨Ⓟヒット時	打撃投げ
	両止	りょうし		⇦⬁Ⓟ		
	袖伸剣	そでしんけん		⬁Ⓟ		寸止め可
	袖伸剣~天地陰陽	そでしんけん~てんちいんよう		⬁ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ		天地陰陽へ
	無双破	むそうは		⬇⬁Ⓟ		
新技	袖車	そでぐるま		⬇⬁Ⓟ⇦Ⓟ+Ⓖ	※②	打撃投げ
新技	脛砕き	すねくだき		⇧Ⓟ		
	上蹴り	うえげり		Ⓚ		
	上蹴り	うえげり		➡Ⓚ		
	鎖鎌	くさりがま		ⓀⓀ		
	雷刃破	らいじんは		⇨Ⓚ		
	雷刃破~天地陰陽	らいじんは~てんちいんよう		⇨ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ		天地陰陽へ
	雲蹴り	くもげり		⇨ⓀⓀ		
	下段蹴り当	げだんけりあて		⇩Ⓚ		
	中踵蹴り	なかかかとげり		⬁Ⓚ		
	踵切り	かかとぎり		⬀Ⓚ		
	平手	ひらて		Ⓟ+Ⓚ		
	平手(2)	ひらて		Ⓟ+ⓀⓅ		
	平手(3)	ひらて		Ⓟ+ⓀⓅⓅ		
	横打	おうだ		⇨Ⓟ+Ⓚ		
	横周肘当て	おうしゅうひじあて		⇨Ⓟ+ⓀⓅ		寸止め可
	浮桜	ふざくら		⇨⇨Ⓟ+Ⓚ		
	上勢柳扇掌	じょうせいりゅうせんしょう		⇦⇦Ⓟ+Ⓚ		寸止め可
新技	双掌打	そうしょうだ		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ		
	鳳凰手	ほうおうしゅ		⬁Ⓟ+Ⓚ		
	草薙	くさなぎ		⇩Ⓚ+Ⓖ		寸止め可
	草薙~天地陰陽	くさなぎ~てんちいんよう		⇩Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ		天地陰陽へ
新技	上段蹴り当て	じょうだんけりあて		⇨Ⓚ+Ⓖ		
新技	水月突	すいげつとつ		⇨Ⓚ+ⒼⓅ		
新技	拝み蹴り	おがみげり		⇦Ⓚ+Ⓖ		振り向き状態へ
	空勢瓦突蹴り	くうせいがとつげり		⇧Ⓚ+Ⓖ		
新技	身躱肘当て	みかわしひじあて	⇩方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	身躱肘当て	みかわしひじあて	⇧方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
新技	天地陰陽	てんちいんよう		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		上中いなし
新技	流水	りゅうすい	天地陰陽中	⇩		
新技	流水	りゅうすい	天地陰陽中	⇧		
	小当	こあて		Ⓟ+Ⓖ		上段投げ

	技名	読み	条件(自分)	コマンド	判定	条件(相手)	備考
	綾手取り	あやてとり		Ⓟ+Ⓖ		敵右	上段投げ
	綾手取り	あやてとり		Ⓟ+Ⓖ		敵左	上段投げ
	杉倒	すぎたおし		Ⓟ+Ⓖ		敵後ろ向き立ち	上段投げ
	合気投げ	あいきなげ		⬇⇨Ⓟ+Ⓖ			上段投げ
新技	送り手回し	おくりてまわし		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ			上段投げ
	六段帯取	ろくだんおびとり		⇦Ⓟ+Ⓖ			上段投げ
	木の葉落とし	このはおとし		⬁Ⓟ+Ⓖ			上段投げ
	半月巴	はんげつは		⬀Ⓟ+Ⓖ			上段投げ
	半月巴	はんげつは		⬀Ⓟ+Ⓖ		壁が背後	壁投げ
	蝶絡み	ちょうがらみ		⇨⬁⇩⬀⇦Ⓟ+Ⓖ			投げコンボ
	脇絡み	わきがらみ		⇦⬀⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓖ			投げコンボ
	弓身固め	ゆみがため		⇨⇩or⇦⇩Ⓟ+Ⓖ		脇絡みor蝶絡み後	投げコンボ
	糸巻き	いとまき		⇨⇧or⇦⇧Ⓟ+Ⓖ		脇絡みor蝶絡み後	投げコンボ
	海老折り	えびおり		⇩⇧Ⓟ+Ⓖ		弓身固め後	投げコンボ
	櫂引き	かいびき		⇧⇩Ⓟ+Ⓖ		弓身固め後	投げコンボ
	手極め倒身	てきめとうしん		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			下段投げ
	真之位	しんのくらい		⬀Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			下段投げ
	転身入身	てんしんにゅうしん		⇦Ⓟ+Ⓚor⬀Ⓟ+Ⓚ		右上中Ⓟ	返し技
	渦捻り	うずねり		⇦Ⓟ+Ⓚor⬀Ⓟ+Ⓚ		左上中Ⓟ	返し技
	枝割き	えださき		⇦Ⓟ+Ⓚor⬀Ⓟ+Ⓚ		右上中Ⓚ	返し技
	楔落とし	くさびおとし		⇦Ⓟ+Ⓚor⬀Ⓟ+Ⓚ		左上中Ⓚ	返し技
	小波	こなみ		⇦Ⓟ+Ⓚor⬀Ⓟ+Ⓚ		上中回し蹴り	返し技
	裏小手返し	うらこてがえし		⇦Ⓟ+Ⓚor⬀Ⓟ+Ⓚ		敵背後、左右上中Ⓟ	返し技
	裏扇流	うらせんりゅう		⇦Ⓟ+Ⓚor⬀Ⓟ+Ⓚ		敵背後、左右上中Ⓚ	返し技
	龍の顎門	りゅうのあぎと		⬀Ⓟ+Ⓚ		右肘	返し技
	蔦かずら	つたかずら		⬀Ⓟ+Ⓚ		右中Ⓚ	返し技
	扇裂き	おうぎさき		⬀Ⓟ+Ⓚ		左中Ⓚ	返し技
	落ち葉舞	おちばまい		⬀Ⓟ+Ⓚ		左膝	返し技
	風車輪	ふうしゃりん		⬀Ⓟ+Ⓚ		右膝	返し技
	龍の顎門	りゅうのあぎと		⬀Ⓟ+Ⓚ		左肘	返し技
	大渦	おおうず		⬀Ⓟ+Ⓚ		サマーソルトキック	返し技
	小波	こなみ		⇩Ⓟ+Ⓚ		下回し蹴り	返し技
	扇流	せんりゅう		⇩Ⓟ+Ⓚ		下Ⓟ	返し技
	楓落とし	かえでおとし		⇩Ⓟ+Ⓚ		下Ⓚ	返し技
	護り蓑	まもりみの	仰向け頭側ダウン中	Ⓟ+Ⓚ		ダウン攻撃	返し技
	鋏送り	はさみおくり	仰向け足側ダウン中	Ⓟ+Ⓚ		ダウン攻撃	返し技
	流制手	りゅうせいしゅ	天地陰陽中			上中Ⓟ肘	いなし技
	羽朧	はおぼろ	天地陰陽中			上中Ⓚ	いなし技
	半月車	はんげつぐるま	天地陰陽中			右中Ⓚ	いなし技
	半月車	はんげつぐるま	天地陰陽中			膝	いなし技
	飛び手刀	とびしゅとう		Ⓟ		上昇中	ジャンプ攻撃
	飛び手刀	とびしゅとう		Ⓟ		空中	ジャンプ攻撃
	飛び前蹴り	とびまえげり		Ⓚ		上昇中	ジャンプ攻撃
	飛び踵蹴り	とびかかとげり		Ⓚ		空中	ジャンプ攻撃
	飛び踵蹴り	とびかかとげり		Ⓚ		着地ぎわ	ジャンプ攻撃
	縦手刀	たてしゅとう		⬀Ⓟ			ダウン攻撃
	空勢駒手刀	くうせいこましゅとう		⇧Ⓟ			ダウン攻撃
	枝砕き	えだくだき		⬀Ⓟ+Ⓖ		仰向け足側	ダウン投げ
	浮葉陣	ふようじん		⬀Ⓟ+Ⓖ		仰向け頭側	ダウン投げ
	雲水	うんすい		⬀Ⓟ+Ⓖ		うつ伏せ足側	ダウン投げ
	不動陣	ふどうじん		⬀Ⓟ+Ⓖ		うつ伏せ頭側	ダウン投げ
	手刀廻	しゅとうまわり		Ⓟ		敵背後	背後攻撃、※①
	廻り上蹴り	まわりうえげり		Ⓚ		敵背後	背後攻撃
	鎖鎌	くさりがま		ⓀⓀ		敵背後	背後攻撃
	廻り臑蹴り	まわりすねげり		⬁Ⓚ		敵背後	背後攻撃
	廻り手刀	まわりしゅとう		⇩Ⓟ		敵背後	背後攻撃
	廻り下蹴り	まわりしたげり		⇩Ⓚ		敵背後	背後攻撃
	廻り上蹴り	まわりうえげり		⬇Ⓚ		敵背後	背後攻撃
	渦巻手刀	うずまきしゅとう		⇦⇦Ⓟ			※④

※1：Ⓟからつながる技に移行可能　※②：無双破カウンターヒット時　※3：Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで構え維持
※④：振り向き攻撃、振り向き状態へ

『VF4』では、中段技はすべて（もちろん、取ることができない技は別）中段当て身のコマンドで取ることが可能。サマーソルトキック系の技も同じだ。

既存のシステムである当て身に関しても、基本的な部分に大きな変更が見られる。その変更点は、入力のコマンド。上段技なら⇦Ⓟ+Ⓚ、中段技なら⬃Ⓟ+Ⓚ、下段技なら⇩Ⓟ+Ⓚというように、属性に応じてコマンドがはっきりと分かれるようになったのだ。

例えばスマッシュアッパーや斜下掌、ダッシュハンマーキックのような中段技を当て身する場合。『VF3tb』までは、上段当て身（⇦Ⓟ+Ⓚ）であったが、『VF4』では中段当て身（⬃Ⓟ+Ⓚ）で返すようになった。もちろん、サマーソルトキック系も、同じコマンドで取ることが可能だ。狙う側としては的を絞りやすくなり、より使いやすくなったといえよう。

ただし、成功時のモーション自体はこれまでと変わらない。取った技によって自動的に変化する。

攻撃判定は中段技でも、当て身属性は上段、という技も多い。『VF3tb』では、このような技に対しては上段当て身（⇦Ⓟ+Ⓚ）を狙う必要があった。

LEI-FEI

主要技コマンドリスト

雷飛 レイ・フェイ

連係の中に構えを組み込んだ、独特のスタイルがウリ。流れるような攻めの中で技を分岐させていけば、対峙する相手を翻弄できる。

技名	読み	条件(自分)	コマンド	判定	条件(相手)	備考
沖撃	ちゅうげき		Ⓟ			
沖撃	ちゅうげき		➡Ⓟ			
連拳	れんけん		ⓅⓅ			独立式へ
連拳撑掌	れんけんとうしょう		ⓅⓅⓅ(最大ため)			敗式へ
連拳撑掌	れんけんとうしょう		ⓅⓅⓅ			敗式へ
伏掃掌	ふくそうしょう		⇩Ⓟ			
蝴蝶壁	こちょうへき		⇩⬂⇨Ⓟ			
衝捶	しょうすい		⇨Ⓟ			
連撃衝捶	れんげきしょうすい		⇨ⓅⓅ			独立式へ
連撃双掌破	れんげきそうしょうは		⇨ⓅⓅⓅ			敗式へ
連撃双掌撞肘	れんげきそうしょうとうちゅう		⇨ⓅⓅⓅⓅ			
登天掌	とうてんしょう		⬇⇨Ⓟ			
撑掌	とうしょう		⇨⇨Ⓟ			
勇身拳撃	ゆうしんけんげき		⇦Ⓟ			
羅拳撃	らけんげき		⇦ⓅⓅ			
双翼撃	そうよくげき		⇦⇨Ⓟ			
烏龍盤打	うりゅうばんだ		⇦⬀Ⓟ			敗式へ
斜天掌	しゃてんしょう		⬀⬀Ⓟ			
斜天連掌	しゃてんれんしょう		⬀⬀ⓅⓅ			
擺旋脚	はいせんきゃく		Ⓚ			敗式へ
斧刃脚	ふじんきゃく		⇩Ⓚ			
里合腿	りごうたい		⇨Ⓚ			跨虎式へ
蹬脚	とうきゃく		⇨⇨Ⓚ			Ⓚ押し続けで独立式へ
斜前転身擺脚	しゃぜんてんしんはいきゃく		⇧Ⓚ			跨虎式へ
転身裏旋脚	てんしんりせんきゃく		⇧ⓀⓀ			
転身掃腿	てんしんそうたい		⇧Ⓚ⇩Ⓚ			敗式へ
転身旋風腿	てんしんせんぷうたい		⇧Ⓚ⇨Ⓚ			
分脚	ぶんきゃく		⬀Ⓚ			
金鶏独立	きんけいどくりつ		Ⓟ+Ⓚ			
金剛劈拳	こんごうへきけん		Ⓟ+ⓀⓅ			
金剛連震崩打	こんごうれんしんほうだ		Ⓟ+ⓀⓅⓅ			
双掌	そうしょう		⇩Ⓟ+Ⓚ			涅槃式へ
背身肘撃	はいしんちゅうげき		⇩Ⓟ+ⓀⓅ			跨虎式へ
鶴首捶撃	かくしゅすいげき		⇨Ⓟ+Ⓚ			
鶴首捶連撃	かくしゅすいれんげき		⇨Ⓟ+ⓀⓅ			
坐盤劈掌	ざばんへきしょう		⇨⇨Ⓟ+Ⓚ			
弓歩双風拳	きゅうほそうふうけん		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ			
挿捶撃	そうすいげき		⬁Ⓟ+Ⓚ			
窩肚拳	かとけん		⬀Ⓟ+Ⓚ			
背折靠	はいせつこう		⬀Ⓟ+ⓀⓅ			跨虎式へ
窩肚拳	かとけん		⬃Ⓟ+Ⓚ			
背折靠	はいせつこう		⬃Ⓟ+ⓀⓅ			跨虎式へ
二起分脚	にきぶんきゃく		⬃Ⓚ			
側端脚	そくたんきゃく		Ⓚ+Ⓖ			独立式へ
前掃腿	ぜんそうたい		⇩Ⓚ+Ⓖ			
半旋風	はんせんぷう		⇨Ⓚ+Ⓖ			
旋風脚	せんぷうきゃく		⇨⇨Ⓚ+Ⓖ			跨虎式へ
翔飛脚	しょうひきゃく		⇦Ⓚ+Ⓖ			
翔飛連脚	しょうひれんきゃく		⇦Ⓚ+ⒼⓀ			独立式へ
双翔飛後掃腿	そうしょうひこうそうたい		⇦Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ			
騰空転身脚	とうくうてんしんきゃく		⇧Ⓚ+Ⓖ			
地旋跳脚	ちせんちょうきゃく		⬀Ⓚ+Ⓖ			
地旋跳脚2	ちせんちょうきゃく2		⬀Ⓚ+ⒼⓀ			
伏身掃脚	ふくしんそうきゃく		⬀⬀Ⓚ+Ⓖ			
倒身腿	とうしんたい		⬀⬀Ⓚ+ⒼⓀ			ダウンへ
倒身跳弓脚	とうしんちょうきゅうきゃく		⬀⬀Ⓚ+ⒼⓀⓀ			
倒身旋円脚	とうしんせんえんきゃく		⬀⬀Ⓚ+ⒼⓀⓀ+Ⓖ			
双飛脚	そうひきゃく		⬃Ⓚ+Ⓖ			
向側蹬脚	こうそくとうきゃく	⇩方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			独立式へ
提膝側掌	ていしつそくしょう	⇩方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ			
向側蹬脚	こうそくとうきゃく	⇧方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			独立式へ
提膝側掌	ていしつそくしょう	⇧方向避け中	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ			
敗式	はいしき	——	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		——	——
崩捶	ほうすい	敗式中	Ⓟ			敗式へ
崩捶連撃	ほうすいれんげき	敗式中	ⓅⓅ			独立式へ
崩捶掌壁	ほうすいしょうへき	敗式中	ⓅⓅ+Ⓚ			
高弾腿	こうだんたい	敗式中	Ⓚ			独立式へ
敗式前掃腿	はいしきぜんそうたい	敗式中	⇩Ⓚ			
旋風脚	せんぷうきゃく	敗式中	Ⓚ+Ⓖ			敗式へ
箭疾歩	せんしっぽ	敗式中	Ⓟ+Ⓚ			ため可
独立式	どくりつしき	——	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		——	上中Ⓟ返し
穿心撑掌	せんしんとうしょう	独立式中	Ⓟ			敗式へ
十字蹬脚	じゅうじとうきゃく	独立式中	Ⓚ			独立式へ
二起脚	にききゃく	独立式中	ⓀⓀ			
伏身腿	ふくしんたい	独立式中	⇩Ⓚ			敗式へ
進歩分脚	しんぽぶんきゃく	独立式中	Ⓚ+Ⓖ			
側進後掃腿	そくしんこうそうたい	独立式中	⇩Ⓚ+Ⓖ			敗式へ
側進前掃腿	そくしんぜんそうたい	独立式中	⇧Ⓚ+Ⓖ			敗式へ
涅槃式	ねはんしき	——	⬁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		——	——
転身崩捶	てんしんほうすい	涅槃式中	Ⓟ			
側襲脚	そくしゅうきゃく	涅槃式中	ⓅⓀ			独立式へ
飛燕旋風脚	ひえんせんぷうきゃく	涅槃式中	Ⓚ			跨虎式へ
前掃腿	ぜんそうたい	涅槃式中	⇩Ⓚ			
翻車提拳	ほんしゃていけん	涅槃式中	Ⓟ+Ⓚ			
連環翻身上捶	れんかんほんしんじょうすい	涅槃式中	Ⓟ+ⓀⓅ			
連環翻身馬歩捶	れんかんほんしんまほすい	涅槃式中	Ⓟ+ⓀⓅⓅ			
登天掌	とうてんしょう	涅槃式中	Ⓟ		敵背後	背後攻撃
伏身掃脚	ふくしんそうきゃく	涅槃式中	Ⓚ		敵背後	背後攻撃、※②
跨虎式	ここしき	——	——		——	——
連環挿捶	れんかんそうすい	跨虎式中	Ⓟ			
後襲腿	こうしゅうたい	跨虎式中	Ⓚ			涅槃式へ
背身下掃靠	はいしんかそうしょう	跨虎式中	⇩Ⓚ			敗式へ
下掃連旋撃	かそうれんせんげき	跨虎式中	⇩ⓀⓅ			独立式へ
下掃連旋崩捶	かそうれんせんほうすい	跨虎式中	⇩ⓀⓅⓅ			
撑掌	とうしょう	跨虎式中	Ⓟ		敵背後	背後攻撃
前掃腿	ぜんそうたい	跨虎式中	Ⓚ		敵背後	背後攻撃
雷身旋舞	らいしんせんぶ		Ⓟ+Ⓖ			上段投げ
仆腿捻倒	ぼくたいねんとう		Ⓟ+Ⓖ		敵右	上段投げ
撩陰煽蹴	りょういんせんしゅう		Ⓟ+Ⓖ		敵左	上段投げ
倒身槍下捶	とうしんそうかすい		Ⓟ+Ⓖ		敵後ろ向き立ち	上段投げ
弓箭掌壁	きゅうせんしょうへき		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ			上段投げ
擺脚捜倒	はいきゃくそうとう		⇨⇦Ⓟ+Ⓖ			上段投げ
排山倒海	はいざんとうかい		⬀Ⓟ+Ⓖ			上段投げ
独立旋掌	どくりつせんしょう		独立式構え		上中下Ⓟ肘返し	返し技
跳歩捶	ちょうほすい		Ⓟ		上昇中	ジャンプ攻撃
跳弾捶	ちょうだんすい		Ⓟ		空中	ジャンプ攻撃
跳突蹴	ちょうとつしゅう		Ⓚ		空中	ジャンプ攻撃
跳歩突蹴	ちょうほとつしゅう		Ⓚ		着地ぎわ	ジャンプ攻撃
踏震撃	とうしんげき		⬀Ⓚ			ダウン攻撃
落撃崩打	らくげきほうだ		⇧Ⓟ			ダウン攻撃
背拳撃	はいけんげき		Ⓟ			背後攻撃、※①
背沖撃	はいちゅうげき		⇩Ⓟ			背後攻撃
後刺腿	こうしたい		Ⓚ			背後攻撃
座旋蹴	ざせんしゅう		⇩Ⓚ			背後攻撃
後蹴昇腿	こうしゅうしょうたい		Ⓚ+Ⓖ			背後攻撃
壁掛背蹴	へきかはいしゅう		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			壁技、壁が前
壁掛背転	へきかはいてん		⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ			壁技、壁が前

※①：Ⓟからつながる技に移行可能　※②：⬀⬀Ⓚ+Ⓖからつながる技に移行可能

『VF1』『VF2』でのジャンプは、レバーを上方向に入れておく長さによって「大ジャンプ」と「小ジャンプ」を選択でき、『VF3』以降は一度レバーを下に入れた後の、上方向に入れる長さによって、ジャンプの大小（高度）を決定できた。

しかし『VF4』では、コマンドを始めとしてジャンプの概念も大幅に変更された。

まずコマンドだが、「レバーを上方向に入力すると同時に、Ⓟまたは Ⓚ ボタンを押しっぱなし」というように変更されている。さらに、大ジャンプという行動自体がなくなり、小ジャンプだけになったのだ。そして、ジャンプからの攻撃を出したい場合は、押しっぱなしにしているボタンを離せばOK。

対戦で相手の下段起き上がり蹴りをジャンプでかわすときなどは、コマンドを間違えないように気を付けよう。

小ジャンプ中の攻撃は、押したボタンを離せばOK。起き攻めなどに使う人は、操作を覚えておこう。

システム変更点

ジャンプ

シリーズを通して変わり続けているジャンプのコマンド。今作でも変化しているぞ。

Text：SHO

本作は、レバー上方向と同時にⓅかⓀボタンを押しっぱなしに変更され、大ジャンプが削除された。

VF3までは、ジャンプに大小の概念があった。

※画面はドリームキャスト版のものです

VANESSA LEWIS

主要技コマンドリスト

ベネッサ・ルイス

ディフェンシブスタイルとムエタイスタイルで、キャラの性質そのものが変わってしまうベネッサ。君はすべての技を使いこなせるか!?

技名	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
ジャブ		Ⓟ		
ワンツー		ⓅⓅ		
ワンツーロー		ⓅⓅⓀ		
シャドーコンビネーション		ⓅⓅⓅ		
シャドーコンボハイキック		ⓅⓅⓅⓀ		
フェイントボディ		Ⓟ⇩Ⓟ		
クラッシュジョー	立ち途中	Ⓟ		
レッグガードクラッシュ		⇩Ⓟor⬇Ⓟ		
バックナックル		⇨Ⓟ		
バックナックルハイ		⇨ⓅⓀ		
バックナックルストリーム		⇨ⓅⓀⓀ		
バックナックルトーキック		⇨Ⓟ⇧Ⓚ		
バックナックルトー→フロントスリーパー		⇨Ⓟ⇧Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	⇧Ⓚカウンターヒット時	ヒット投げ
ダッキングボディブロー		⇨⇨Ⓟ		
ダッキングボディスマッシュ		⇨⇨ⓅⓅ		
ヘビィインパクト		⇦Ⓟ		
カットアッパー		⇧Ⓟ		
イントルードコンボ		⇧ⓅⓅ		
ディフェンシブエルボー		⇧Ⓟ		
フロントキック		Ⓚ		
スイッチレフトスライサー		Ⓚ⇧Ⓚ		
スイッチライトスライサー		Ⓚ⇩Ⓚ		
ハーフムーンキック	立ち途中	Ⓚ		
ストッピングロー		⇩Ⓚ		
ストッピングローコンボ		⇩ⓀⓅ		
ストッピングロースマッシュ		⇩ⓀⓅⓅ		
シットダウンローキック		⬇Ⓚ		
カットインニーキック		⇨Ⓚ		
カットインニーキック→フロントスリーパー		⇨Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨Ⓚカウンターヒット時	ヒット投げ
シャドースライサー		⇦Ⓚ		
カウンターストライク		⇦Ⓚ		
パーレングハイキック		⇦⇨Ⓚ		
パーレングコンビネーション		⇦⇨ⓀⓅ		
ライトアングルトーキック		⇧Ⓚ		
ボーンクラッシュミドル		⇧Ⓚ		ため可
ヘビィフック		Ⓟ+Ⓚ		
ヘビィーフックコンボ		Ⓟ+ⓀⓅ		
ボマーストライク		⇩Ⓟ+Ⓚ		
ライトニングランサー→テイクダウン		⇨⇨Ⓟ+Ⓚ		
バスガードナックル		⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ	⇨⇨Ⓟ+Ⓚヒット時	ヒット投げ
ライトニングスマッシュ		⇨⇨Ⓟ+Ⓚ		
ライトニングコンビネーション		⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ		
カットイン		⇦⇧Ⓟ+Ⓚ	下Ⓟ	さばき技
ハイアングルフィストドロップ		⇧Ⓟ+Ⓚ		
ガードクラッシュトルネード		Ⓚ+Ⓖ		
ロースピンスライサー		⇩Ⓚ+Ⓖ		
ヒールキック		⇨Ⓚ+Ⓖ		
レッグカットロー		⇨⇨Ⓚ+Ⓖ		
レッグカットロー→テイクダウン		⇨⇨Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	⇨⇨Ⓚ+Ⓖヒット時	ヒット投げ
スイッチバックミドル		⇦Ⓚ+Ⓖ		振り向き状態へ
バックチャージキック		⇦⇦Ⓚ+Ⓖ		ため可
ステップアウト		⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(Ⓚ離さずⒼ)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(ため)中	
ステップイン		⇦⇦Ⓚ+ⒼⒼ	⇦⇦Ⓚ+Ⓖヒット直前	
レッグボマー		⇧Ⓚ+Ⓖ		
ストマッククラッシュ		⇧Ⓚ+Ⓖ		
ストマッククラッシュ→フロントスリーパー		⇧Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	⇧Ⓚ+Ⓖヒット時	ヒット投げ
イントルードフック		Ⓖ押しつつ⇧Ⓟ		
インターセプトボディブロー		Ⓖ押したまま⇩Ⓟ		
グライディングスライサー		Ⓖ押したまま⇦Ⓟ		
グライディングバックナックル		Ⓖ押したまま⇧Ⓟ		
グライディングミドル		Ⓖ押しつつ⇩Ⓚ		
グライディングミドル→ホールド		Ⓖ押しつつ⇩Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	⇩Ⓚカウンターヒット時	ヒット投げ
グライディングトー		Ⓖ押したまま⇧Ⓚ		
グライディングトー→ホールド		Ⓖ押したまま⇧Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ	⇧Ⓚカウンターヒット時	ヒット投げ
セットアップ(ムエタイ)	ディフェンシブ中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
セットアップ(ディフェンシブ)	ムエタイ中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		
フリッカージャブ	ムエタイ中	Ⓟ		
フリッカーコンビネーション	ムエタイ中	ⓅⓅ		
フリッカーコンボストライク	ムエタイ中	ⓅⓅⓅ		
ディフェンシブエルボー	ムエタイ中	⇩Ⓟor⬇Ⓟ		
エルボー	ムエタイ中	⇨Ⓟ		
ダブルエルボー	ムエタイ中	⇨ⓅⓅ		
エルボーストーム	ムエタイ中	⇨ⓅⓅⓀ		
ヘビィストレート	ムエタイ中	⇦⇨Ⓟ		
ボディストレート	ムエタイ中	⇦⇨ⓅⓅ		
チョッピングライト	ムエタイ中	⇦⇨ⓅⓅⓅ		
アサルトコンビネーション	ムエタイ中	⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ		
アッパーカット	ムエタイ中	⇧Ⓟ		
アッパーヒールソード	ムエタイ中	⇧ⓅⓀ		
ストッピングニー	ムエタイ中	Ⓚ		
ハーフムーンキック	ムエタイ、立ち途中	Ⓚ		
ストッピングロー	ムエタイ中	⇩Ⓚ		

技名	条件(自分)	コマンド	条件(相手)	備考
ストッピングローコンボ	ムエタイ中	⇩ⓀⓅ		
ストッピングロースマッシュ	ムエタイ中	⇩ⓀⓅⓅ		
ストッピングローニーボマー	ムエタイ中	⇩ⓀⓅⓀ		
ローキック	ムエタイ中	⬇Ⓚ		
ニーキックコンビネーション	ムエタイ中	⇨ⓀⓀⓅ		
ステップインニー	ムエタイ中	⇨⇨Ⓚ		
ステップインニーハイキック	ムエタイ中	⇨⇨ⓀⓀ		
ステップインニーローキック	ムエタイ中	⇨⇨Ⓚ⇩Ⓚ		
ステップインニーコンビネーション	ムエタイ中	⇨⇨Ⓚ⇩ⓀⓀ		
ローキック	ムエタイ中	⇩Ⓚ		
ショートジャンプミドル	ムエタイ中	⇧Ⓚ		
ヘビーフック	ムエタイ中	Ⓟ+Ⓚ		
ヘビーフックナックル	ムエタイ中	Ⓟ+ⓀⓅ		
ヘビーフックコンビネーション	ムエタイ中	Ⓟ+ⓀⓅⓀ		
ライトニングエルボー	ムエタイ中	⇨Ⓟ+Ⓚ		
ステップインバックナックル	ムエタイ中	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ		
ヘビーフックコンビネーション	ムエタイ中	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ		
ヘビーフックトルネード	ムエタイ中	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ		
ハイアングルフィストドロップ	ムエタイ中	⇧Ⓟ+Ⓚ		
ガードクラッシュトルネード	ムエタイ中	Ⓚ+Ⓖ		
ロースピンスライサー	ムエタイ中	⇩Ⓚ+Ⓖ		
ヒールキック	ムエタイ中	⇨Ⓚ+Ⓖ		
ネックスライサー	ムエタイ中	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ		
スイッチバックミドル	ムエタイ中	⇦Ⓚ+Ⓖ		振り向き状態へ
バックチャージキック	ムエタイ中	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	ため可	
ステップアウト	ムエタイ中	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(Ⓚ押したままⒼ)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ(ため)中	
ステップイン	ムエタイ中	⇨⇨Ⓚ+ⒼⒼ	⇨⇨Ⓚ+Ⓖヒット直前	
レッグボマー	ムエタイ中	⇧Ⓚ+Ⓖ		
イントルードフック	ムエタイ中	Ⓖ押したまま⇧Ⓟ		
インターセプトボディ	ムエタイ中	Ⓖ押したまま⇩Ⓟ		
リアクトラウンドキック		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	壁技	壁が前
ウォールバックロール		⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	壁技	壁が前
キャニオンダイブ	ディフェンシブのみ	Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
テイクダウンブロー		Ⓟ+Ⓖ	敵右	上段投げ
ヘッドディバイダー		Ⓟ+Ⓖ	敵左	上段投げ
ロッククラッシュスロー		Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き立ち	上段投げ
リプレイスロー	ディフェンシブのみ	⇧Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
アームクラッシュスロー	ディフェンシブのみ	⇧⇧Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
アミーコンビネーション	ディフェンシブのみ	⇦⇧⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
エルボーラッシュ	ディフェンシブのみ	⇨Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
ヘルズゲート	ディフェンシブのみ	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
ウォールキス	ディフェンシブのみ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	壁が前	壁投げ、壁際限定
ストマッククラッシャー	ディフェンシブのみ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	投げコンボ
ジャッジメント　ギルティ	ディフェンシブのみ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	投げコンボ
リブクラッシュボディ		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段キャッチ投げ
リブクラッシュニー		⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段キャッチ投げ
エルボースラッシュ	ムエタイ中	Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
トリプルヘビィスマッシュ	ムエタイ中	⇦Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
ダブルニーストライク	ムエタイ中	⇧Ⓟ+Ⓖ		上段投げ
ボディブローラッシュ	ムエタイ中	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段キャッチ投げ
リブクラッシュニー	ムエタイ中	⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ		下段キャッチ投げ
ライトハンドホールド	通常構え中		上中右Ⓟ	返し技
レフトハンドホールド	通常構え中		上中左Ⓟ	返し技
ホールドハイキック	Rハンドホールド	Ⓚ		返しコンボ
ホールドローキック	Rハンドホールド中	⇩Ⓚ		返しコンボ
ライトアームブレイカー	Rハンドホールド中	Ⓟ+Ⓖ		返しコンボ
ホールドトーキック	Lハンドホールド中	Ⓚ		返しコンボ
ホールドシンキック	Lハンドホールド中	⇩Ⓚ		返しコンボ
アレストホールドニー	Lハンドホールド中	Ⓟ+Ⓖ		返しコンボ
プリズンアームロック	ディフェンシブのみ	⇦Ⓟ+Ⓚor⇧Ⓟ+Ⓚ	上中Ⓟ	返し技
レッグホールドスロー	ディフェンシブのみ	⇦Ⓟ+Ⓚor⇧Ⓟ+Ⓚ	上中Ⓚ	返し技
レッグホールドスマッシュ	ディフェンシブのみ	⇧Ⓟ+Ⓚ	中Ⓚ	返し技
サッカーボールキック	ディフェンシブのみ	⇧Ⓚ	敵ダウン	ダウン攻撃
ローリングレッグドロップ	ディフェンシブのみ	⇧Ⓟ	敵ダウン	ダウン攻撃
ブライアンツニースタンプ	ムエタイ中	⇧Ⓟ	敵ダウン	ダウン攻撃
バックスラッシュ		Ⓟ	敵背後	背後攻撃
ターンストレート		⇩Ⓟ	敵背後	背後攻撃
ハーフムーンターンキック		Ⓚ	敵背後	背後攻撃
ストッピングファールキック		⇩Ⓚ	敵背後	背後攻撃
フェイスクラッシュエルボー		Ⓟ+Ⓚ	敵背後	背後攻撃
ターンロースピンスライサー		Ⓚ+Ⓖ	敵背後	背後攻撃
バックスラッシュ	ムエタイ中	Ⓟ	敵背後	背後攻撃
ターンストレート	ムエタイ中	⇩Ⓟ	敵背後	背後攻撃
ハーフムーンターンキック	ムエタイ中	Ⓚ	敵背後	背後攻撃
ストッピングファールキック	ムエタイ中	⇩Ⓚ	敵背後	背後攻撃
フェイスクラッシュエルボー	ムエタイ中	Ⓟ+Ⓚ	敵背後	背後攻撃
ターンロースピンスライサー	ムエタイ中	Ⓚ+Ⓖ	敵背後	背後攻撃
ダブルナックル	ディフェンシブのみ	Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃
エルボー	ムエタイ中	Ⓟ	上昇中	ジャンプ攻撃
ステップストレート		Ⓟ	空中	ジャンプ攻撃
ステップフックキック		Ⓚ	空中	ジャンプ攻撃
ステップヒールキック		Ⓚ	着地際	ジャンプ攻撃

※表内では条件（自分）の「ムエタイスタイル」を「ムエタイ」と、同じく「ディフェンシブスタイル」を「ディフェンシブ」と略しています。

ARCADIA NEWS CLIP

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

『鉄拳4』オフィシャル全国大会開催！

全国数十店で1次予選開催！　発売記念キャンペーンも実施！

この夏、ゲーム稼働直後から『鉄拳4』の全国大会「The Iron Fist Tournament 2001」がスタートだ。8月上旬から始まるエリア1次予選・2次予選を勝ち抜いて、9月2日の決勝大会を目指せ!

開催日時は、下のリストに掲載されているゲームセンターに問い合わせるか、ナムコ公式ホームページ（http://www.namco.co.jp）でチェックできるぞ（予選は下記リスト以外でも実施予定）。

それから、もうひとつスタートするのが、「鉄拳4 SUMMERキャンペーン」。クイズに答えると、抽選で海外旅行やデジタルグッズなどの豪華賞品がもらえるのだ。8月は鉄拳でスタートだ！

〈鉄拳4 SUMMERキャンペーン〉
当てはまる文字は何？

〔プレゼント〕
A賞・グアム旅行ペア
[illegible]賞・ポータブルDVD&オリンパスアイトレックをセット
[illegible]

●応募方法
①氏名　②住所　③電話番号　④年齢　⑤希望する賞
⑥このキャンペーン知った雑誌名　⑦クイズの答え
●宛先　東京都渋谷区桜ケ丘町20-1 渋谷インフォスタワー18F
「鉄拳4SUMMERキャンペーン」係
●締切　2001年9月30日(日)　(当日消印有効)
●当選発表
A・B・C賞については期間終了後、抽選の上、ナムコHPにて発表
●お問い合わせ先　0120-77-6299

鉄拳4オフィシャル全国大会 エリア予選スケジュール

※予選大会の開催日・スタート時間は、店舗へ直接問い合わせてください。

エリア	店舗名	電話番号	備考
北海道	プラボ帝国座店	011-242-1033	8/26エリア決勝
	プレイシティキャロットロッポニカ店	011-242-9881	
	プラボ新道店	011-711-6020	
	ナムコランド岩見沢店	0126-25-1985	
	プラボ札幌西町店	011-671-0230	
	ナムコランドサッポロファクトリー店	011-207-4410	
東北	プラボ青森店	0177-82-8022	
	プラボ秋田店	0188-47-5080	
	ナムコランド盛岡店	019-654-1775	
	プリッズ仙台店	022-223-8382	
	プラボ仙台店	022-711-2660	8/26 エリア決勝
	プレイシティキャロット山形店	023-628-1205	
	プラボ酒田店	0234-23-0667	
	ナムコランドイオンタウン郡山店	024-943-2715	
	プラボいわき店	0246-22-4636	
北関東	プラボ宇都宮店	028-638-5011	
	足利モールナムコランド店	0284-71-2112	
	プラボ前橋店	027-223-7773	8/26エリア決勝
	伊勢崎ナムコランド店	0270-26-6750	
	プラボ倉賀野店	0273-47-7655	
	ナムコランド太田店	0276-22-6394	
	プラボ太田店	0276-22-7500	

都道府県名	店舗名	電話番号	備考
北関東	プラボ新潟店	025-245-9631	
埼玉	プラボ上尾店	048-776-4379	9/26 エリア決勝
	プリッズ桶川店	048-771-7821	
	熊谷ナムコランド店	048-527-3675	
	ビッグキャロットSSC店	042-944-3421	
	プラボ春日部店	048-760-1016	
	プラボ川口店	048-261-1032	
	ナムコランド川口店	048-267-1026	
	ナムコランド越谷店	0489-60-2021	
	プラボ岩槻店	048-798-7615	
	プラボ与野店	048-855-1131	
千葉	プラボ花見川店	043-274-2922	9/1エリア決勝
	ナムコランドサンペデック店	047-477-5192	
	ナムコランド幕張店	043-273-3071	
	プラボ市原店	0436-42-5695	
東京	INTI渋谷店	03-5457-3765	
	プラボ荻窪店	03-3392-7657	
	プラボ調布店	0424-43-4973	
	プレイシティキャロット巣鴨店	03-3943-6735	9/1エリアA決勝
	プレイシティキャロット金町店	03-5660-1715	9/1エリアB決勝
	プレイシティキャロット田町店	03-3452-8349	
	プレイシティキャロット駒沢店	03-3424-5272	

エリア	店舗名	電話番号	備考
東京	プレイシティキャロット鳥山店	03-5314-2481	
神奈川	プレイシティキャロット横浜店	045-314-7778	8/26 エリア決勝
甲信	プラボ南松本店	0263-26-9739	8/26 決勝戦
東海	ワンダーシティ名古屋店	052-683-8765	8/26 決勝戦
京都	プラボ草津店	077-569-0047	
	プラボ守山店	077-582-5626	
	ワンダーパーク彦根	0749-27-6211	
	ワンダータワー京都店	075-254-0765	8/26 エリア決勝
	ワンダーシティ京都南店	075-924-6262	
	アルプラザ城陽店	07745-6-2660	
大阪	プラボ千日前店	06-6634-7031	8/26 決勝戦
兵庫	プリッズ姫路店	0792-33-4280	8/25 決勝戦
中国	プレイシティキャロット鳥大前店	0852-27-6428	
	プリッズ広島店	082-222-8072	8/26 エリア決勝
	プラボ五日市店	0829-21-8576	
	プラボ宇部店	0836-44-0700	
四国	ワンダーパーク今治店	0898-34-1469	8/25 決勝戦
九州	プラボ福岡交通センター店	092-434-3721	8/26 エリア決勝
	プラボ光吉店	0975-67-0977	
南九州	プラボ南熊本店	096-375-1131	8/25 決勝戦

※備考欄注
エリア決勝：各店舗の1次予選勝者が参加できる2次予選。
決　勝　戦：1次予選無しのエリア代表決定戦。

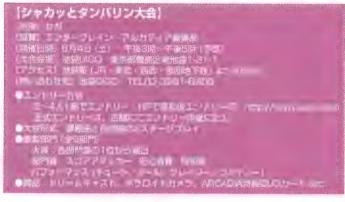
『シャカッとタンバリン』大会開催

8月4日、池袋GIGOがタンバリンの聖地になる!!

振ってますか、叩いてますか？　『シャカッとタンバリン』のセガオフィシャル大会が8月4日に開催されます！　会場となる「池袋GIGO」は、今年でオープン8周年を迎え、この夏休みは様々なイベントが用意されており、今回のシャカタン大会もその一環として実施されるのだ。

なお、この大会では、隠し曲が公開される予定だ！　もうタンバラーは参加するしかないよね!!

今年の夏休みは、いろんなイベント満載の池袋GIGOに足を運んでみよう！

【シャカッとタンバリン大会】

（モードセレクト画面で、コンパネ▲▼ボタンとタンバリン"叩く"ボタンを使ってコマンド入力）

スーパーハード！
ハードモードを超える超難易度!!
▲▲▼▲▼▲ タンバリンを叩く ▲▼▼

ダブルモード！
一人で二つのタンバリンを操作 二丁タンバリン!?
▼▲▲▼ タンバリンを叩く ▼▼▼▲▼
（ダブルモードは、2人でゲーム参加してるときは、プレイできません。）

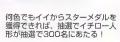
いつもより長めにまわしております！
▼▼▲▼▲▲▼ タンバリンを叩く ▼▼

ランダムモード！
ハチャメチャリズムで狂ってみよう！
▲▼▼ タンバリンを叩く ▼▲▼▲▲▼

アドアーズ、全店舗でMリーグイベント開催！

アドアーズのゲームセンター『ゲームファンタジア』他で、メジャーリーグをテーマにしたイベント「M（メダル）Leage2001第2戦オールスターゲーム」が開催されるぞ。8月1日から31日までは、『ゲームファンタジア』のメダル貸し機から出てくるメダルに要注意だ。いつもと違う色の“スターメダル”が出てくるのだ。

赤いスターメダルはその場で20枚メダルプレゼント、青ならビッグチャンスのホームランゲームにチャレンジ。成功すればメダル500枚だ。緑が出れば、メジャーリーガー携帯ストラップがもれなくもらえるぞ。そして、ゴールドメダル貸し機から銀色のメダルが出てくれば、ホームランゲームとストラッププレゼントのダブルチャンス。今年の夏は、ゲームファンタジアのメダルに注目！

何色でもイイからスターメダルを獲得できれば、抽選でイチロー人形が抽選で300名にあたる！

タイトーが秋葉原に「Necca」オープン

6月30日にタイトーが秋葉原にネットゲーセン「Necca」をオープンした。店名に見覚えのある人もいるかもしれないが、6月号で紹介したNeccaをタイトーがフランチャイズして運営するのだ。

JR秋葉原から徒歩3分という高アクセス、コンパック製PC50台を設置したスケールが魅力だ。バトルトップジャパンを媒介に充実したネットゲーム、ビデオチャット、インターネット国際無料電話などコンテンツも豊富だ。タイトーが運営するだけに、我々アーケードファンにも親しみやすさが持てるネットゲーセンだ。しかも、同ビル内にはタイトー直営ゲームセンターも入っている。この夏、秋葉原に行ったら、ぜひ立ち寄ってみよう。

【Necca秋葉原店】
東京都千代田区外神田1-10-5 HEY4F
■TEL　03-5294-3380
■営業時間　10:00～23:30 年中無休
■料金　入会無料・1時間500円

Neccaのもう一つの魅力は、女性スタッフのコスチューム。見ての通り「メイドさん」なのだ。

カードゲームセンターが新宿にオープン

コナミグループは、東京・新宿にカードゲームのゲーセン「コナミカードゲームセンター」を7月にオープンした。「遊戯王オフィシャルカードゲーム デュエルモンスターズ」など、コナミが展開するカードゲームの聖地となること間違いなしだ。入場・入会ともに無料で、ルールなどを教えてもらえる"ティーチングスペース"、"対戦スペース"などが設置されている。初心者でも楽しめるカードゲーセン、ゲーセン帰りに寄ってみてはいかが？

【コナミカードゲームセンター】
東京都新宿区西新宿2-4-1
新宿NSビル3F
■アクセス JR・京王線・小田急線 新宿駅西口 徒歩10分
■営業時間 11:00～19:00
■定休日 毎週火曜日

シェンムーⅡに『VF4』がついてくる!?

9月6日発売のDC『シェンムーⅡ』に、「バーチャファイター4特製プレミアムディスク」が2枚同梱されるぞ！ 1枚目は、バーチャファイターの歴史を伝える集大成と言える映像資料集「Virtua Fighter History / VF4」。もう1枚は、DCのネット性能を活かした専用コンテンツ（内容未定）が楽しめる「Virtua Fighter 4 Passpoort VF.NET」。どちらもVFファン必携の初回特典になりそうだ!!

蘇るGGX全国大会！今夏、DVD発売!!

2001年2月11日。GGXファンが集結した運命の日である……。この夏、あの興奮がファミ通DVDビデオで蘇るぞ。「第1回サミーズカップ」の模様をはじめ、攻略ライターによるテクニカルアドバイス、開発秘話を語る石渡太輔氏インタビューを収録。しかも開発中のPS2版画面を加え、GGXの魅力を余すところ無く体感できる充実ぶりだ。8月30日、エンターブレインから発売予定。夏はGGX・DVDで締め！

【サミー公認 Sammy's Cup GGX チャンピオンシップ全国決勝大会 BATTLE for SAINT】
■発売予定 8月30日
■販売価格 2,200円（税別予価）
■TEL 03-5433-7850（エンターブレイン営業局）

米国ミッドウェイ社がアーケードゲーム撤退

アタリ社を傘下に収め、最近では自社ブランドで「ガントレット」シリーズを開発していたアメリカ業務用ゲーム大手ミッドウェーは6月22日、アーケードビデオゲームからの撤退を明らかにした。

同社によると、アーケードゲーム市場の縮小に歯止めが係らないことが撤退の理由。今後は、新ハードが次々に登場し、期待の持てる家庭用ゲームに特化していくそうだ。うーん、残念。

復活!! てあたりしだいゲームリスト 7月17日現在

7月発売予定のタイトル

タイトル	ジャンル
ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ<カプコン/ナムコ>	サバイバルホラー・ガンシューティング
スパイカーズバトル<アミューズメントヴィジョン/セガ>	通信対戦格闘アクション
どきどきアイドル スターシーカー<グレフ/テクモ>	脱衣パズルゲーム
ハードパンチャー はじめの一歩<タイトー>	パンチングゲーム
三国戦紀～武将争覇～<IGS/アルタ>	横スクロールアクション
ビーチスパイカーズ<AM2 OF CRI/セガ>	3D-CGスポーツゲーム
ホットギミックインテグラル<彩京>	脱衣麻雀
ビートマニア6thMIX～THE UK UNDERGROUND MUSIC～<コナミ>	ビーマニ
モンスターゲート<コナミ>	メダルゲーム
戦国伝承2001<ノイズファクトリー/SNK>	横スクロールアクション

8月発売予定のタイトル

タイトル	ジャンル
ウェーブランナーGP<CRI／セガ>	レース
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001<カプコン>	2D対戦格闘
鉄拳4<ナムコ>	3D-CG格闘
バーチャファイター4<AM2 OF CRI/セガ>	3D対戦格闘
BOXING MANIA～あしたのジョー～<コナミ>	ボクシング体感
太鼓の達人2<ナムコ>	和の心ゲーム

2001 夏 発売予定のタイトル

タイトル	ジャンル
婆裟羅2<ビスコ>	戦国アクションシューティング
ねんど玉パズル お天気ころりん<タクミコーポレーション/タイトー>	パズル
BASH（仮）<オリエンタルソフト>	2D対戦格闘
G2020<オリエンタルソフト>	シューティング
X2222 Gストリーム<オリエンタルソフト>	シューティング
マジックボックス<オリエンタルソフト>	パズル

2001 秋 以降発売予定のタイトル（発売日未定含む）

タイトル	ジャンル
ヘビーメタル ジオマトリックス<カプコン>9月上旬予定	3D対戦アクション
エイリアンフロント<ワウエンターテイメント/セガ>9月下旬	対戦3Dシューティング
パワースマッシュ2<ヒットメーカー/セガ>9月予定	スポーツ
犬のおさんぽ<ワウ エンターテイメント/セガ>10月予定	おさんぽ体感ゲーム
アークティックサンダー<米国ミッドウェー/テクモ>	レース
ポップンミュージック7<コナミ>	ビーマニ
斑鳩<トレジャー>	縦スクロールシューティング
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（仮）<イオリス>	2D対戦格闘
電脳戦機バーチャロン フォース<ヒットメーカー/セガ>	対戦3Dアクション
式神の城<アルファシステム/タイトー>	縦スクロールシューティング

※記事中のデータは、取材を行なった6月下旬の内容によるものです。

ゲームセンターマップ

今回の取材地
「兵庫県神戸市 神戸駅＆三宮駅」

夏はスタミナ重要！ スタミナ→牛→神戸牛という直感＆連想に導かれるままに、神戸と三宮駅周辺を探索した。震災から立ち直った人々のパワーが、ゲーセンに張っていたのを確かに感じたぞ！

●協力 神戸・三ノ宮ゲームセンターMAPサイト「たたけ。」 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/7604/

遊スペースマジカル
三宮サンクス
アルゴ
遊スペースメガロック
シャーク
ゲームUSA
ゲームINNさんプラザ
チャレンジャー三宮店
ワンダーランド
このエリアにもゲーセンが多い

イラスト：塩原パテ夫

あー もう限界
ぴょーん
たらんだ ひでー！
たーっ
柵太郎隊長
ひで隊員

取材疲れの体にムチ打ち、1人夜の神戸へ。勇んで入ったバーで、カクテルの種類もわからず結局焼酎を飲む、頑固な焼酎派。

熱くゲームの未来を語る神戸の店長たちの姿に深く感動。店長座談会を再び企画せねばなるまいな、とやんわりと決意。

ゲーセンIT革命店舗

遊スペースマジカル

●神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3
☎078-265-5100
●営業時間：9:00〜24:00

登録者に、店舗の新作状況などをメールで配信するサービス有り。通信対戦コーナーが人気だ。

「DDR5th」は常連たちが制作した、エディット譜面データを100曲以上も登録！

スタッフより
新作ビデオゲームを、他よりも一足先に入荷するゲームセンターです。ゲーム攻略情報もフォローしてます。

8/26 18:00〜 ヴァンパイアセイヴァー大会

3D対戦ゲームの修練場

三宮サンクス

●神戸市中央区琴緒町5-4-5 高架下404〜407
☎078-271-0335
●営業時間：10:00〜24:00

スパイカーズやバーチャロン組の主戦場。ビデオメインの店内は、常に対戦野郎の熱気でハジけている。

壁には、ユニフォームがずらり！ ゲームに関係ないインドなポスターもずらり。

スタッフより
粋でいなせでいいお店。対戦が盛んなので、腕に自信のある人は、ぜひ当店に遊びに来てください。

隔週土曜日、スパイクアウトとガンダムの大会開催中

カメラ機材をかついで取材にまわる僕らにとって、暑くてツラい夏がやってきた。いや、冬もツライ。言ってしまえば、春も秋もちょいツラだ、とにかく、もうビンボくさい歩きは嫌だ。いやいや〜。と、愚痴っても、運転手付き車など調達されるはずもなく。せめて、空想で楽ができるよう、誰かカッコイイ乗り物を考えておくれとふと思うこの頃。

激！アイコン情報　格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　シュ シューターが集まる店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　連 連射装置などのサービスのある店

さんプラザのゲームセンターコロニー

シャーク、USA、ゲームINN、ワンダーランドの4店は、さんプラザビルの一角に集中している（ワンダーだけ少し遠い）。建物内には本屋や飲食店など様々な店舗が入っているので、いろいろ楽しめていい感じ。

BGMが大きくて賑やか

ゲームUSA

●神戸市中央区三宮町1-8-1 さんプラザビル202号
☎078-326-5686
●営業時間：10:00～21:30

ゲームジャンルが一通り揃っているバランス配分が絶妙。レトロゲームコーナーにはマニアが喜ぶタイトルが並ぶ。設定もやさしめだぞ。

超レトロカーゲーム「GRAND PRIX」を発見！30円という駄菓子屋的価格もツボ。

スタッフより
1フロアですが、様々なお客様に色々なゲームを落ち着いてプレイして頂けると思います。新作入荷も早いです。

マニア向けプライズ多し！

ゲームINNさんプラザ

●神戸市中央区三宮町1-8-1 さんプラザビル203号
●営業時間：10:00～21:00

プライズだけでなく、対戦ゲームも白熱している。パカパカパッションが1、2、スペシャルとオールインワンだ。

スタッフより
プライズ景品の品揃えには自信があります。頻繁に景品を入れ替えますので、どんどん取っていってください。

メンテナンスとゲームマナーを重視

シャーク

●神戸市中央区三宮1-8-1 さんプラザビル214号
☎078-333-8659
●営業時間：10:00～21:00

新作だけでなく、『サイキック2012』『天地を喰らうII』などのセレクトもいい。ゲーセンの歴史が詰まるノートは必読。

「みんなのために」と筐体に貼られたプレイ禁止事項に、店長の人柄が窺える。

スタッフより
誰もが安心して楽しめる時間を過ごせるようにと、ゲームマナーには少しうるさい店です。よろしくお願いします。

ガンダム最弱MS1コインクリア競争を企画中

癒し系隠れゲーセン

ゲームワンダーランド

●神戸市中央区三宮1-8-1 さんプラザビル224号
☎078-333-5567
●営業時間：10:00～21:00

非常にまったりと落ち着ける特殊空間である。そのまろっとした空気はヒーリング効果すら感じる。KOFと鉄拳にスタッフが強いそうなので、大会企画書を出してみよう！

スタッフより
気が付けばそこにある、実は穴場で隠れ家的存在です。大会など提案して頂ければ、店員は前向きに考えますよ。

DOCの超有名店

スーパーアミューズメントスクウェア　アルゴ

●神戸市中央区下山手通1-1-8
☎078-334-3031
●営業時間：9:00～24:00

他県にもその名が轟くDOCの聖地。3Fは100円2～3プレイで、自機30機というベラボー設定のSTGなどもある。

DOCアルゴ杯は全国から強敵が集まるほどの評判だ。

スタッフより
バカさにおいて神戸一のお店です。アルゴに来ればそれがわかります。店員数名プロ級（バカ!?）ゲーマーでし!!

毎週土曜日、対戦ゲームフリープレイ（ヴァンパイアセイヴァー、KOF98など）を定例で開催。DOC毎週金曜21:00～24:00までGIモード開催。

音楽ゲーならなんでもござれ

遊スペースメガロック

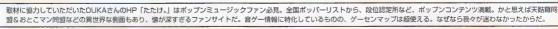
●神戸市中央区北長狭通1-6-5
☎078-391-7100
●営業時間：10:00～24:00（メダル、ビデオ、プライズフロア）10:00～29:00（一部フロア）

ビートマニシリーズのロケテが頻繁に実施されるのでチェックしよう。カップル、女性客が入りやすい雰囲気でオススメ。

「神戸初上陸！」のポップが勇ましい。太鼓はここで叩くドン！

スタッフより
神戸三宮駅より徒歩5分！　最新機種の入荷が早い！　運がよければロケテスト中のNEWゲームが見られるかも!?

7/30～8/10　メガロック3Fにて店員にアルカディア本誌を見せれば、メダル30枚プレゼント（お一人様1日1回限り）

取材に協力していただいたOUKAさんのHP「たたけ。」はポップンミュージックファン必見。全国ポッパーリストから、段位認定所など、ポップンコンテンツ満載。かと思えば天鼓羅同盟＆おとこマン同盟などの異世界な側面もあり、懐が深すぎるファンサイトだ。音ゲー情報に特化しているものの、ゲーセンマップは超使える。なぜなら我々が迷わなかったからだ。

神戸港を一望しながらゲーム！
チルコポルト 神戸ハーバーランド店

●神戸市中央区東川崎町1-6-1
☎078-360-0744
●営業時間：10:00～23:00

港の夜景、南欧風の店内、そしてゲーム。カップルのためにあるような店だ。音ゲーのイベント、ロケテが多い。

この踊り集団は「ハーバーランドパラパラオールスターズ」。きわどい（笑）。

パラパラや大型機が熱い店。もちろんビデオゲームも多数あります。週末はロケテスト実施の可能性が高いです。

8/7~8/14 お盆は4曲設定。浴衣で踊ってくれる方は1回のみ半額プレイ
8/25~8/31 DDR5thMIX シングルorダブルでスタッフのスコアを超えると賞品有

URL：http://www.konami.co.jp/kao/

インターネット、ビリヤードも楽しめる
アミューズメントスクエア サクセスロード

●神戸市中央区東川崎町1-5-7
神戸情文ビルB1F
☎078-366-3811
●営業時間：11:00～24:00

往年はVFサクセス杯で名を馳せたサクセス。VF4で大会復活なるか？　音楽ゲームのラウンジが広いのは◎。

ビリヤードは14時までなら30分百円。

ゲーム、インターネット、ビリヤードなどの色々な娯楽を楽しめます。プライズの内容も超充実しています。

店内は小粋なホテル風内装
セガ神戸かもめ館

●神戸市中央区東川崎町1-8-1
オーガスタプラザ8F
☎078-360-6170
●営業時間：11:00～22:00

おしゃれな街、神戸に似合うアミューズメントパーク。ファミリー、カップルで遊びに来るのがベターだろう。

大会もよく開かれるDOC。装飾がリッチ♪

幅広いお客様に楽しんでいただけます。特にDOCプレイヤーはレベルが高いので、挑戦しに来てください。

8/26　14:00～　DOC最強馬決定戦開催

ポップンとぷよ通がブーム！
チャレンジャー三宮店

●神戸市中央区三宮町1-3-21
Kビル1F
☎078-393-0388
●営業時間：10:00～23:00

店は狭いが、パワーと大会企画力は三宮でも屈指の店。特筆すべきはレトロゲームのマニアックなセレクト。

ゲームセレクトや、連付き台も充実している。

小さい店ながらプライズ、ビデオ、音ゲーム、パチスロなど色々なジャンルを網羅しています。レゲーもあるよ。

8月にAJPA公認ぷよぷよ通大会開催予定

神戸駅周辺ゲームセンター

ポップン、ガンダムが大人気なのは神戸も変わらず。常時、席が空くことはない貴重なゲームである。この夏、VF4や鉄拳4が出ることで、全国ゲーセンがどう変化するかを調査していく所存だ。余談だが、本場神戸牛は「ガンダムを50回以上遊んで釣りがくる」お値段だったので、居酒屋の串牛肉（180円）に落ち着いた。ジオングを諦め、旧ザクで妥協した気分だ。

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 5位　カプコン VS. エス・エヌ・ケイ プロ

今回5位に初登場したのは「カプコン VS. エス・エヌ・ケイ プロ」。前作の仕様から様々な足かせを外し、新キャラの追加やゲームバランスを再調整したバージョンといえる。夏に「同2」の登場が控えているが、待ちきれないカプエスファンにとって嬉しい一作だろう。

メーカー　カプコン
ポイント　47.8

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン<発売元：バンプレスト/開発・販売元カプコン>	187.0
2	2	バーチャストライカー3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	81.2
3	4	ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	66.7
4	10	ミスタードリラーグレート<ナムコ>	56.5
5	-	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ プロ<カプコン>	47.8
6	6	ゼロガンナー2<彩京>	44.9
7	7	プロギアの嵐<ケイブ/カプコン>	43.5
8	-	鉄拳タッグトーナメント<ナムコ>	42.0
9	-	ストリートファイターⅢ 3rd ストライク<カプコン>	39.1
10	5	ストリートファイターZERO3 ↑(アッパー)<カプコン>	34.8

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up! 8位　マンボ ア ゴーゴー

続編ではないビーマニシリーズの最新作がコナミから久々にリリースされた。手軽に楽しめるようにライトユーザーを対象に作られている。今までのコアユーザーには物足りない難度のようだが、そのあたりが今後の評価にどう影響してくるか期待したい。

メーカー　コナミ
ポイント　34.0

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	4	ポップンミュージック6<コナミ>	166.0
2	1	ダービーオーナーズクラブ2000 Ver.2<ヒットメーカー/セガ>	143.4
3	2	ドラムマニア4thMIX<コナミ>	137.7
4	7	ビートマニアⅡDX 5thスタイル<コナミ>	126.4
5	3	シャカっとタンバリン！もっとノリノリ新曲追加!!<セガ>	64.2
6	10	ギターフリークス5thMIX<コナミ>	60.4
7	5	スリルドライブ2<コナミ>	54.7
8	-	マンボ ア ゴーゴー<コナミ>	34.0
9	6	ザ・警察官 新宿24時<コナミ>	32.1
10	-	モーキャップボクシング<コナミ>	28.3

マスメダルゲームランキング

Pick Up! 5位 ブラックジャックH.A

ゲームの内容はブラックジャック。ゲームの進行がゆっくりしているため、プレイヤーが落ち着いて遊ぶことができるのが人気に繋がっているのだろう。

メーカー　セガ　ポイント　67.7

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	スターホース<セガ>	171.3
2	サイクロンフィーバー<コナミ>	91.6
3	ロイヤルアスコットⅡ<セガ>	79.7
4	GⅠリーディングサイアーVer.3<コナミ>	75.7
5	ブラックジャックH.A<セガ>	67.7

シングルメダルゲームランキング

Pick Up! 4位 スーパー8ウェイズ スキャッターズファン デラックス

9枚のパネルのうち、規定の絵柄が3～4枚そろえばWIN。連続してWINすると倍率が最大5倍まであがるぞ。ちなみに取材の時、隣にいたお客さんのメダルは22万枚でした。

メーカー　アルゼ　ポイント　61.8

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	ファンタジアステーションMG002<アルゼ>	105.5
2	マルチゲーム エイト ウェイズ レッド<アルゼ>	72.7
3	ウィニングトンネル ジョーカーポーカー<アルゼ>	65.5
4	スーパー8ウェイズ スキャッターズファン デラックス<アルゼ>	61.8
5	ウィニングトンネル ボーナススピン・ゼット<アルゼ>	61.8

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アイリン夢空間'	岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635	☎058-327-0218
えの木	高知県高知市旭町3-104	☎088-825-3293
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル	☎03-5330-8595
大宮ゲームプラザ	京都市中京区大宮通り四条上る錦大宮町126　地下1階	☎075-801-7755
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
釧路スガイ ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームインみとや三河島店	東京都荒川区西日暮里1-37-17	☎03-3806-0019
ゲームセンターだいおう	岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5	☎058-274-3295
ゲームプラザキューティー	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1階	☎06-6357-6677
ゲームプラザトンガ王国	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第一Uコーポ1階	☎052-452-0304
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711
GAME BOSS	神奈川県横浜市中区吉田町1-1	☎045-253-8009
立川ゲームオスロー5	東京都立川市芝崎町2-2-27立川OECビル2階	☎042-529-7837
東京レジャーランド小岩店	東京都江戸川区南小岩8-15-3	☎03-5668-8411
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1－15－1	☎03-3943-6735
ゲームファンタジア　ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1新宿TOKYU MILANO1～3階	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア　渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11KNビル1～4階	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア　サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4シネマサンシャイン1～3階	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア　八王子店	東京都八王子市東町11-3シグマゲームファンタジアビル地下1階～4階	☎0426-48-1288
ゲームファンタジア　パーディー店	東京都町田市原町田6-21-25大正堂第2ビル1～4階	☎042-724-1477

読者が望むアーケードに移植してほしい家庭用ゲーム

今回の月替わりランキングは「移植希望タイトル」だ。第一位に輝いたのが「デッドオアアライブ3」だ。アーケード生まれのタイトルにも関わらず、最新作がXboxでリリースされる発表があり、DOAファンは黙っちゃいない、ってところだろう。また、「アーマードコア」や「ファンタシースターオンライン」「グランツーリスモ」など家庭用の人気作も当然のランクイン。仮に移植されるなら、家庭用版とのデータリンクなどを含めて実現されることに期待。異色なのが「スマッシュブラザーズ」。格闘でありながらアーケードゲームにはあまりないアクション性の高い対戦ゲームだ。また「風来のシレン」などアーケード化をするならばシステムも面白くなりそうなものもあり、読者の目の付け所に感心させられる。

さて、このコーナーを見ている諸メーカーさん、どうですか？

順位	タイトル（ハード）<開発元>	ポイント
1	デッドオアアライブ3（Xbox）<テクモ>	188.7
2	アーマードコア（PS）<フロムソフトウェア>	113.2
3	ギルティギア（PS）<アークシステムワークス>	94.3
3	クレイジータクシー2（DC）<ヒットメーカー>	94.3
3	速攻生徒会（SS）<バンプレスト>	94.3
6	大乱闘スマッシュブラザーズ（N64）<任天堂>	75.5
7	ファンタシースターオンライン（DC）<ソニックチーム>	56.6
7	あすか120％（SS）<ファミリーソフト>	56.6
7	ヴァンパイアクロニクル（DC）<カプコン>	56.6
7	グランツーリスモ（PS）<SCEI>	56.6
7	シルエットミラージュ（SS）<トレジャー>	56.6
7	風来のシレン（SFC）<任天堂>	56.6

重要なのは、コミュニケーションをとる手段ではなく、触れ合いができる場。

ネスモデルを構築中、といったところです。

── 日本はインフラやコストなどの問題があると思いますが、商売になるのでしょうか?

飯澤　商売としては、今の段階ではまだまだですが、インフラが急速に整う兆候も見え隠れしています。それが、意外と早く来るんかな、と思っています。そのときに、あ、もうできあがったの?　と思ったときに動いていては遅いので、今から種を蒔いていると思ってください。

── では「タイトー」の直営店が「Necca」になっていくということでしょうか?

飯澤　今我々が考えているのは、既存のゲームセンター施設と併設しようという考えです。秋葉原店と同様に、多層階の1フロアを「Necca」にするといった形ですね。

こういった形の「Necca」を、来年2002年3月までに10店舗、100万人規模の都市に作っていこうと考えています。

── 韓国のPC房に近い形を日本に取り入れようとしてますが、今の日本では家でも学校でも会社でも、ネット接続ができる。そんな環境の中、従来のインターネットカフェとの違いはどういったものが挙げられるのでしょうか?

飯澤　今まで、業務用アミューズメントの世界は、時代と共に変化し、新しい遊びが生まれれば、それを常に取り入れてきました。プリクラやクレーン機といったジャンルもそうです。そういった、ひとつのジャンルとしてネットワークゲームを取り入れていこうと考えています。

その為にも、まずネットワークゲームを普及させる必要がある。近い将来、我々の施設に無料で体験できる機器を設置し、ネットゲームがどんなものなのか体験してもらおうと考えています。

家庭用のゲーム機が発売されたときに、業務用は無くなると言われていました。結果はみなさんご存じのように、まだ生き残っているわけです。

もちろん、家庭でも興奮したり、楽しんだりできるけれど、それだけではないものを施設では体感できる。他人に見られたいという願望もあれば、会話

── 各メーカーが、独自にネットワークビジネスを展開しようとしている中、なぜ「タイトー」は「Necca」と手を組んだのでしょうか?

飯澤　私が30年前タイトーに入社した当時は、ビデオゲームなんてありませんでした。日本ではまだ機械式のゲームを作っていた頃ですね。

丁度その頃、先代のミハイル・コーガン社長が「アタリ」の『ポン』を日本に持ち込んだんです。単純なピンポンゲームでしたが、画期的でしたね。それからビデオゲームがブレイクしていって、『インベーダー』にブチ当たる。

遊びが、時代と共に変化をしているんだと思いました。

ゲームの原点は今でも同じで、要は「勝ったか負けたか」ですよね。古代エジプト時代のスポーツから、今の遊びの形態は様変わりしていますが、その方法が変わってきているだけで、ゲームの本質は変わっていない。そういった意味で考えると、携帯電話も、遊びのひとつなんでしょう。だから若い人たちに受けたんだろうな、と思うんです。

私共が運営している施設の中でも、同様に遊びが変わってきていますし、遊ばれ方も時代によって変わっていくわけです。

では、韓国のノウハウをどうやって日本で組み立てなおせるか?　と考えていたときに、韓国の「イーサムスン」がPC房に代わる店舗を日本で作ろうとしているといった話が聞こえてきた。そこで、その会社「インターピア」を作るときに出資したんです。

── 国内の他社と同様に、自社だけで展開しようとは考えなかったのですか?

飯澤　ゲーム業界全体が下降線を辿っている中、当社も昨年、大きな構造改革が行なわれました。今まで我々の業界では、なんでも自分のところでやろうとしていましたよね。でも、それをやめて、餅は餅屋にまかせ、そういった専門の企業とアライアンスを組んで事業を広げていこう!　といった形の大きな方向転換をしていくことになったんです。

韓国のPC房で得たノウハウと、私共の施設運営で培ってきたノウハウを融合し、日本向けのビジ

株式会社タイトー
常務取締役
アミューズメント施設事業統括本部長

飯澤 幸雄

いいざわ・ゆきお

生年月日・昭和24年10月19日
出 身 地・岩手県
学　　歴・立正大学（昭和47年卒業）
趣　　味・ジャズ、映画鑑賞、料理
職　　歴・昭和47年　タイトー入社
平成6年　AO営業本部長
平成6年　取締役
平成7年　HM販売本部長
平成10年　SR開拓本部長
平成11年　SR事業本部長
平成12年　常務取締役
アミューズメント施設事業統括本部長

を交わさなくとも、同じ趣味の人たちと同じ空間にいることができ、一緒の時間を共有できる。

そんなコミュニケーションの場は必要とされているんです。極端な話、それに使われるハードは、PCだろうが、携帯、PDA、NAOMIでもなんでもいいんです。最終的に重要なのは、コミュニケーションをとる手段ではなくて、触れ合いができる場だと思うんです。

これが、アミューズメントの肝であり、遊園施設の姿だと思うんです。

――「タイトー」が独自でネットワーク対応のソフトを作っていく予定はあるのですか?

飯澤　ネットワークゲームに関する、専門の部署も設立していますよ。今後、正式な発表ができると思いますので、楽しみにしてください。

もちろん、ソフト開発も自社だけで開発するのではなく、今回「インターピア」と手を組んだように、他社とアライアンスを交わして製作することになる可能性もあります。

――ちなみに今、「タイトー」の店舗数はどれぐらいになるのですか?

飯澤　直営店が300軒、レンタル店と言われオーナーさんがいる店舗が400軒、それから、1～20台弱のシングルマーケットと呼ばれる店舗が7000軒弱あります。例えば、それらの全店舗に2～3台づつネットワークゲーム機を設置しただけで、もの凄い数になりますよね?　こういった、小さな資産も活かしていきたいと考えています。

――凄いですね。いわゆる駄菓子屋ゲーセンにも、ネットゲームが置かれるわけですか!

飯澤　我々のような世代には驚きかもしれませんが、今の子供たちは、意外と簡単に受け止めてくれるんではないかと思うわけです。

――最後に、これからのタイトーさんの店舗展開を読者へ向けたメッセージをお願いします。

飯澤　新しい遊びを、変化していく遊びを常に提供していきたいと考えています。それはもう、皆さんが気付いたときには、タイトーのお店にある。ちょっと早くてもね。いつも新鮮なお店作りをやっていきますので、私共のお店を利用していってもらえればと思います。利用していくうえで、気になることがあったら、店員に声をかけていってください。どんどんそういったものも直ししていきます。アミューズメント施設の経営は当社の基幹事業でもありますので、今後も新しい遊びを皆さんと共に、やっていきたいと思います。

また、日本だけではなく、同じ話題を持つ、世界の人々とも触れ合いながらゲームで遊ぶことができるわけです。それが、私共が持つ、全国各地のアミューズメント施設でできるように展開していきたいと考えていますので、ぜひ、遊びにきてください。

（2001.7.17　タイトー本社にて）

※記事中の画面写真は開発中のものであり、技名には仮のものが含まれています。また、技の性質や空中コンボ等、記事内容が発売バージョンと一部異なる可能性があることをご了承ください。

来るべき闘いに向けて、基本をしっかり把握しておこう！

基本操作一覧

コマンド表記について
記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、⇨はレバーを短く入力、➡はレバーを長く入力、☆はレバーをニュートラルに戻すことを意味します。

全キャラクター共通の基本的な動作は、本作ももちろんこれまでの『鉄拳』シリーズを踏襲したものになっている。だが、細かく見るとそこには変更、追加がいろいろと……。

Text：C・LAN

LEVER OPERATION レバーで行なえる動作

レバーで行なうのは主に移動系の動作。ここに挙げたもの以外では、しゃがみ前進(⬊)や、一部の技がヒットしたあとの崩れ状態の回復(➡)といったものがある。

横移動　⇧ or ⇩(⬆ or ⬇)

レバー⇧で画面奥、レバー⇩で画面手前方向に移動する動作。タイミングと方向が合えば、多くの攻撃をかわすことができる。本作ではレバーを入れっぱなしにしておくことでそのまま移動を続けることができるようになっているが、その場合の移動速度、避け性能はレバーを一瞬入れた場合に比べて高くない。技を避けるために使うというよりも、位置の微調整のために使うものだろう。

レバーを入れたままにしておけばそのまま横移動を続ける。

レバーをニュートラルに戻す必要がなく、操作性が向上。

下段さばき　下段攻撃に合わせて⬊

相手の下段攻撃、およびしゃがみパンチなどの特殊中段攻撃に合わせて入力すると、相手の状態を崩すことができる。これまで特定キャラにあった、コマンドによる下段さばきはなくなっている。

ガード　⬅ or ⬉

レバーで立ち、しゃがみの各種ガードを行なうのは従来通り。下段ガードは⬇に入力すると横移動になってしまうので注意。なお、しゃがみ状態で⬇に入れ直せばオートガードは適用される。

ステップイン(アウト)　⇨⇨(⇦⇦)

前後のショートダッシュで、主に間合いの調整に使っていくことになる。なお、固有技のコマンドの一部を兼ねている場合もある。相手との距離が離れているときに⇨➡と入力すると、走りになる。

ジャンプ　⬈

前方ジャンプのみが残り、垂直ジャンプと後方ジャンプは削除された(ボタン入力と組み合わせた基本技、固有技は存在)。レバー入力の時間によって、小ジャンプと大ジャンプを使い分け可能。

移動・防御全般を担う

レバーによる操作は移動系システムとガードがメイン。レバーから手を離しても上段、中段攻撃をガードしてくれるニュートラルガードは本作でも健在だ。ほかにも、キャラクター固有のステップや、受け身、起き上がりなどの方向を決める際にもレバーを使用する。

CONTROL PANEL

8方向レバー

4ボタン

両手両足に対応した投打

ボタンで行なうのは主に攻撃。ボタン1つ、または複数の同時押しだけでもいくつかの技は出せるが、これにレバーを組み合わせることで、繰り出せる技の種類も実に多種多様なものになる。受け身や投げ抜けなどの回避系動作もボタンで行なう。

BUTTON OPERATION ボタンで行なえる動作

4つのボタンはすべて打撃。複数を同時押しすることで、投げ技やポジションチェンジ、一部のキャラが持つ挑発なども行なえる。ただ、実際の攻撃はレバー入力を組み合わせた固有技がメインになる。

基本投げ

ボタンを縦押しすると全キャラ共通の基本投げになる。これまでは左右で2種類あったが、今回は左がポジションチェンジとなり、左基本投げは➡ ⁚で出すようになった。

ポジションチェンジ

相手を押し込んだり、位置を入れ替えたりできる新動作。レバーとの組み合わせで、前後左右の4方向に位置変更が可能になっている(レバーニュートラルは⇨と同じ)。

受け身　着地時にいずれかのボタン

空中コンボなどでダウンを奪われた際に、追撃を回避するために使用するのが受け身。着地のタイミングに合わせてボタンを押せば、パンチなら画面奥、キックなら画面手前に受け身を取る。

レバー入力を伴う後転受け身、クイック受け身といったバリエーションもある。

必ず取ればいいというわけではないが、相手の起き攻めや追撃をかわすのに有効。

打撃　各ボタン

ボタンはそれぞれ、四肢に対応した部位による打撃になっている。ボタン1つの入力は上段攻撃、レバー⇘と同時なら中段攻撃、⇩またはしゃがみ中ならば下段攻撃になる。これらは全キャラクターほぼ共通で基本技とも呼ばれる。

左パンチ

右パンチ

左キック

右キック

『鉄拳3』、『鉄拳TT』に比べて、最初にもっとも違和感を感じるのは下段ガードだろう。これまで⬇でしゃがんでいた人は、きっちり⬋に入れるクセをつける必要があるぞ。

シリーズ独特の投げシステムをおさらい！　新要素「ポジションチェンジ」もバッチリ解説!!

投げ&ポジションチェンジ

自由自在な位置取りを可能とするポジションチェンジは、壁際での攻防で重要な意味を持つ。ダメージを与えることはできないが、投げ技に比べて優れている点も実は多いのだ。

『鉄拳』におけるつかみモーション

『鉄拳4』の新システムとして導入されたポジションチェンジは、文字通り「相手との位置関係を自在に変えることができる」動作である。これはフィールド上に地形があり、壁があり、アンジュレーションがある本作だからこそ、意義のあるシステムといえる。

ポジションチェンジのコマンドは、これまで左基本投げだった●●。これにレバーを組み合わせることで、4種類の方向が選択できる。

目的や結果は大きく異なるが、ポジションチェンジ発生までのモーションや仕組みは、基本的に投げ技に準じている。『鉄拳』シリーズの投げは発生までに比較的時間がかかるが、打撃の発生途中モーションやローキックなどの下段技もつかむなど、3D対戦格闘ゲームでは例外的な性質をいくつか持っている。このページでは投げ技も含めて、ポジションチェンジの基本性質を詳しく解説していこう。

壁際において大きな意味を持つポジションチェンジ。ステージによって重要度も大きく変わってくる。

ポジションチェンジ　POSITION CHANGE

周囲の状況を観察し相手を壁際へ追い込め

ポジションチェンジの目的は位置関係の調整。壁を背負った状態で技がヒットすると…ョンが変化し、通常よりものけぞりが長くなったり、壁に叩き付けられて追撃が確定したりする。ポジションチェンジ単体のダメージはゼロだが、成功後は相手より多少有利な状態になる。戦局に大きく…攻防においては、投げ技のダメージ以上の働きをしてくれるだろう。

相手を壁に押し付けるように決めるとわずかにダメージを与え、…ショット程度の追撃が確定する。このとき、左右どちらかのレバーによる横へのポジションチェンジなら、さらに有利になる。

●● or ●●+⬅

相手との位置関係を完全に入れ替えることができる。

●●+⬆

レバー⬆のポジションチェンジは相手を奥へ。

●●+⬇

レバー⬇のポジションチェンジは相手を手前へ。

●●+➡

レバー➡は相手を前に押し込む。壁際で有効。

POINT 2　側面から決めると背後へ！

4種のポジションチェンジは基本的にどれを決めても、成立後は正面を向き合った状態になる。しかし、相手の側面、または背後から決めた場合は別で、このときはポジションチェンジ後に相手の背後を取れる。横移動などから狙っていくのも有効だ。

POINT 1　基本投げよりも早い！

ポジションチェンジは基本投げと比べると、わずかだが発生が早い。シビアな状況であれば、投げ技よりもポジションチェンジのほうが多少決まりやすいことを覚えておこう。完全に壁際でなくても、➡●●などで壁方向に相手を押すためにも使える。

投げ技　THROW

立ちガードを崩すダメージ手段

立ちガードに対して有効となる投げ技は、●●（➡●●）の基本投げと、レバー入力を伴うコマンド投げの2種類に大別される。入力がより複雑なコマンド投げのほうがダメージが高い傾向にあり、中には発生が早いものも存在する。これ以外にも下段投げ、ダウン投げ、などのバリエーションもある。

なお、ほとんどの投げ技には抜けコマンドが用意されている。基本投げ2種に関しては抜けコマンドが同一（●●）なので、見分ける必要性は薄い。ダメージや起き攻めのしやすさを重視して選ぶといいだろう。相手を吹き飛ばすタイプの投げ技の中には、壁に当てることで性質が変化するものもある。

コマンド投げ

…や…などのコマンド入力が必要となる投げ技。全般的に基本投げよりもダメージが高く、またその後の攻めがしやすいといった場合も多いため、メインに使っていくことになるのは主にこちらである。抜けコマンドは基本的に●●（一部例外あり）。

基本投げ

●●で繰り出せる全キャラクター共通の投げ技。前作までの…に相当する左基本投げは➡●●で出すようになった。投げ抜けはともに●●。横移動などで側面に回った場合は横投げに（抜けは左側面なら●●、右側面なら●●）。背後なら背後投げに変化する。

主力はコマンド投げ。相手に抜けられることが多ければ基本投げも交ぜよう。

基本投げは各キャラ2種類ずつ。背後投げは今回も投げ抜けすることができない。

投げ技への対抗手段 “投げ抜け”

投げ技の種類とコマンド	抜けコマンド
基本投げ（●●、➡●●）	●●
ポジションチェンジ（レバー+●●）	●●
各種コマンド投げ	●●（例外あり）

ポジションチェンジの抜けは背後から決められた場合も可能。コマンドは相手の位置に関係なくすべて●●でOKだが、抜けの有効時間は投げ技に比べてかなり短く設定されている。

有利なポジションを取って一気に攻めろ！

壁とステージ概要

単に移動が制限されるだけでは済まない、壁際での壮絶な攻防。その性質を理解して、一瞬も気を抜くことの許されないハイスピードな展開を我がモノとせよ！

Text：伊勢猫

壁の存在と状態の変化

本作から追加された新要素の中で、もっとも大きなウエイトを占めるフィールド上に設置された壁の存在。その基本的な部分である横移動やステップアウトなど、移動関連の行動制限だけを見ても、壁際へと追い込まれた場合の不利は一目瞭然だといえる。

しかし、それ以上に攻防の明暗をハッキリと分けるのが、壁ヒットによる状態変化。相手を浮かせた後の空中コンボはもちろん、地上で攻撃をくらった場合でも専用のやられモーションへと変化（左記事参照）していく。これによって、壁を使ったコンボや追い打ちができるため、相手を壁際へ追い詰めることのメリットは計り知れない。

対戦中は常に壁を意識し、いかにして相手を壁際へと追い込んでいくか……。横移動や受け身の方向についても細心の注意が必要だろう。

背後から攻撃をくらった場合は、例外的に壁ダウンでもガードできないぞ！

壁ヒットによる状態の変化

壁やられ

壁に密着状態でダウンしない技や浮かせ技のヒット時に発生。

通常のやられモーションと違ったのけぞりモーションになり、追加で壁のダメージを受ける。ポジションチェンジで壁に押し付けた場合も同じで、攻撃ごとにお互いの硬化差が変化（状況次第で確定あり）。ただし、浮かせ技ヒット時も同じ扱い（例外あり）となっているので注意。

壁崩れ

壁に密着状態で横方向へ吹き飛ばす攻撃をくらうことで発生。

ゆっくりと崩れるようにしてダウンするモーションで、防御側は一切の操作ができないガード不能な状態。何かしらの追い打ち攻撃を1発ヒット（確定）させることで、壁ダウン状態へと移行していく。また、この間に横方向から攻撃をヒットさせて相手を浮かすことも可能だ。

壁ダウン

攻撃をくらって空中に浮いた状態で壁にヒットすると発生。

壁崩れよりも速いスピードでダウンしていくモーションで、防御側は地上に着地した後に追い打ち攻撃をガードすることが可能（レバーをガード方向へ入力）。ただし、壁ダウンから通常のダウン状態へ移行すると、すぐに起き上がりのレバー操作を受け付けていることに注意！

身体を回転させて横へ移動しているが……入力操作は受け身と同じなのか？

壁受け身……!?

どうやら壁ダウン状態になった場合のみ、専用の受け身を取ることが可能になっている様子（現時点でコマンド未定）。また、ダウン状態になる瞬間も、通常と同じ受け身入力を受け付けてくれる。

ステージガイド TEKKEN 4 STAGE GUIDE

ステージをセレクトせよ！

対戦乱入時にセレクト可能な全8ステージを紹介！ とりあえずはアンジュレーションなどの要素がほとんどない「エアポート」や「ビーチ」などのステージを選んで、ゲーム全体の雰囲気に慣れていくといいぞ!!

JUNGLE ジャングル

●ポジションセレクト：なし
●アンジュレーション：大

熱帯雨林のジャングルを模したステージ。ステージの全体が大きく傾斜しているため、対戦中は高低差を意識しておくことが重要。また、樹木や土塀などの自然物で形作られた壁は、見た目以上に認識しづらいので注意が必要だろう。

MALL モール

●ポジションセレクト：あり
●アンジュレーション：中

デパートのエントランスを思わせるステージで、支柱やスロープが特徴的。ポジションAはフィールドの中央で、Bだと中央から向かって左側の壁際スタート。Cはスロープ状の階段（中央から右側）上の狭い空間からスタートだ。

BUILDING ビルディング

●ポジションセレクト：あり
●アンジュレーション：大

「く」の字型をしたアップダウンの激しいステージ。相手を叩き付けると壊れる彫像や坂道、デコボコした地形など特殊なギミックも多い。Aは坂の上、Cだと坂の下からスタート。Bは狭いテラス（坂の上）からスタートとなる。

AIRPORT エアポート

●ポジションセレクト：あり
●アンジュレーション：小

ほとんどアンジュレーションがなく、ポジションセレクトでCを選択すれば、前作までの無限フィールドに近い感覚で闘えるステージ。Bは空港ロビー（壁）前から、AはBとCの中間にあたるポジションからのスタートとなる。

ステージセレクト方法：『鉄拳4』では、対戦に乱入した側のプレイヤーが任意に好きなステージを選ぶことができる。具体的にはレバーの左右で選ぶというもので、ラウンド開始時のポジションセレクトが可能なステージであれば、レバーを上下に入力することで好きなポジションも選べる。ちなみにランダムセレクト機能もあるのでボタン連打に注意しよう。

高低差を判断して的確な追い打ちを狙え！

アンジュレーション

各ステージのポイントごとに細かく設定されている高低差＝アンジュレーション。
自然に傾斜しているフィールド効果が及ぼす対戦への影響とは……？

場合によっては平地で当たらないような攻撃が……要チェックだぞ!!

高低差によるさまざまな影響

平坦なフィールドから考えると、一見して攻撃が当たらないような印象を受けるアンジュレーションだが、あまり普段の立ち合いで気にする必要はない。というのも、立ち合いでの攻撃に関しては、自動的に上下方向へ補正がかかるため、攻撃判定が変わることは一切ないからだ。

では、どういった部分に影響があるのかというと、それは、相手をダウンさせた後の追い打ちやコンボ全般。特に前者の「ダウン状態への追い打ち」は深刻で、平地ならヒットするはずの攻撃が外れるのは当たり前。ヘタをすると「相手の起き上がりキックをくらって、逆にコンボを決められる」といった状況にもなりかねない。

こういった状況へ陥らないためにも、互いの位置関係を普段から把握しておくことが必要不可欠。高低差に合わせた的確な追い打ちができるように状況を判断していこう。

『鉄拳4』コンボ事情

『鉄拳』シリーズの代名詞ともいえる各種コンボ。当然、本作でもさまざまな状況からコンボを狙っていくことができる。その中でも新しい要素となる壁を絡めた「壁コンボ」は、まだまだ未知の領域。壁ヒットで追加ダメージも加わるため、一気に大ダメージを与えられそうな雰囲気だが……、今後の研究次第か？　また、従来のコンボによるダメージ補正や、受け身不能などの詳しいシステムについては……現時点では不明。次号以降の情報&攻略記事を期待して待っていてもらいたい。

果たして『鉄拳4』では、うつぶせ状態でのダウン受け身は可能なのだろうか？

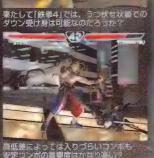
高低差によっては入りづらいコンボも。安定コンボの重要度はかなり高い？

自分が高位置の場合

相手より位置が高いと追い打ちを当てにくく、逆にくらいやすい。

自分が低位置の場合

相手より位置が低いと追い打ちを当てやすく、逆にくらいにくい。

UNDERGROUND アンダーグラウンド

●ポジションセレクト：なし
●アンジュレーション：小

全ステージ中もっとも狭いフィールドで、周囲を群衆に囲まれた地下格闘場。浮かせ技を1回でもくらってしまうと……、空中コンボで簡単に壁際へと運ばれてしまう厄介なステージ。壁際でコンボを決めると群衆も巻き込める。

PARKING AREA パーキングエリア

●ポジションセレクト：なし
●アンジュレーション：小

長方形の地下駐車場ステージで、対戦に影響するアンジュレーションは少ない。壁を絡めた攻防やポジション取りを理解するための入門編的なステージといえよう。ラボラトリィと同じく、四隅に追い詰められると危険。

LABORATORY ラボラトリィ

●ポジションセレクト：なし
●アンジュレーション：中

研究所内をイメージした長方形の少し狭いステージ。長辺にあたる左右の壁際に微妙な高低差があって、ここへ追い詰められてダウンすると……。「壁際の攻防をマスターしたい」と思うのなら、このステージがわりとオススメだ。

BEACH ビーチ

●ポジションセレクト：あり
●アンジュレーション：小

エアポートに近い構成の海岸ステージ。Aは波打ち際からのスタートで、海の中は障害物のない平坦な地形。これに対してBは、3方向を壁に囲まれた砂浜からスタート。椰子の木なども設置されており、ポジション取りが難しい。

SHINJYUKU シンジュク

●ポジションセレクト：あり
●アンジュレーション：小

架空の新宿（？）繁華街でのストリートファイトをイメージしたステージ。狭い路地で構成されたT字型で、常に壁と接しているのが特徴。破壊可能な電話ボックスを挟んだAとC、袋小路になっているBの3カ所から選択しよう。

ポジションセレクトとアンジュレーション評価：上のステージ紹介では、ポジションセレクト（ステージのどの場所から試合を開始するかを選べる機能）が可能かどうかを表記しているほか、各ステージのアンジュレーションをゲーム中に及ぼす影響の度合いで三段階評価（小＜中＜大）している。ちなみに、2ラウンド目以降は前ラウンド終了時のポイントから近い場所でスタートする。

己のルーツを求めて

Steve Fox スティーブ・フォックス

Text 伊[illegible]

起き上がりキック以外の蹴り技がなく、キックボタンがダッキングやスウェーなどの特殊動作になっているスティーブ。まずは基本となる立ち回りと、有効な固有技を覚えることが先決。特殊動作からの技を連係に組み入れていくのは、それからでも遅くない！

主要技ピックアップ

①カッティングフック(●● or ⬇⇩●)／攻撃発生こそ若干遅いが、数少ない下段技の中で唯一ダウンを奪える技。姿勢を低くしてパンチを[illegible]出すため、相手の上段攻撃を避けつつ当てることが可能。

②ハートブレイクショット(⇨●)／クリーンヒット時のみ、相手の動きを一定時間止められる攻撃。発生までが遅いため、普通にヒット[illegible]いくのは難しいが、上段避け性能を活かして使っていこう。

③バーティカルエッジコンボ2(⇦●●●)／ガードした相手をひるみ状態([illegible])にできる中～上段判定の連係技。2発目をガードさせれば有利なのでこちらの攻めを継続していくことができる。

④ブリティッシュエッジコンボ1(●●●●)／攻撃の起点となる連係技で、[illegible]3発目まで強制的な立ちガード状態[illegible]カウンターでも3発目まで[illegible]か連続ヒットしない[illegible]●入力でフリッカー構えに移行。

⑤ウェービング(● or ●)／入力したボタン方向に上体を屈[illegible]

[illegible]特殊動作で、上段避け性能あり。ウェービング方向と同じパンチボタンで出せるボディーブローは、カウンターでよろけ誘発(●●から●入力でフリッカー構え)。

⑥ダッキング(● or ● or ●)／上段避け性能を持った特殊ステップで、●入力で移動距離の長いロングダッキングへ。ダッキング中●、●で相手を浮かせることが可能(●はカウンター時のみ)。

⑦スウェー(⇦● or ⇦● or ⇦●)／後ろへ上体を反らして、相手の攻撃を避けていく特殊動作。見た目通り、上段避け性能がある。スウェー中●はガードさせても有利で、スウェー中●はヒットすることで[illegible]崩しを誘発する。

⑧フリッカー構え(● or 特定の技後●)／さまざまな固有技から移行できる構え。構え中でも相手の技をガードできるほか、●入力などで構えをキャンセルすることも可能。構え中に●で出せるハンマーパンチは、ダウン[illegible]への追い打ち[illegible]

基本コンボ

フリッカーに移行する技を組み込んでダメージ効率UP!?

①ダッキング中●→ブリティッシュコンボ3発止め～フリッカー(●●●●●)→●●●●

②スウェー中●→バーティカルエッジコンボ2～フリッカー(⇦●●●●)→●●●●

③ハートブレイクショット(⇨●)クリーンヒット→ドラゴニックハンマー(⇨➡●)

①……浮かせた場合の基本コンボ。●●●●の3発目はヒットしないが、安定度＆ダメージは実用レベル。
②……崩しからの基本コンボ。これ以外ではクイックフック(⇩●)カウンターヒット時の崩れや、ウェービング中のボディーブロー(●● or ●●)のカウンターよろけからも可能。
③……ステップインで間合いを詰めてドラゴニックハンマー。

基本戦術

強制ガードの多い上・中段のコンビネーションで相手を押し込み、ガードを固めたところへクリンチ(投げ)や下段を狙っていくのがスティーブの基本スタイル。とはいえ、唯一ダウンを奪える下段攻撃のカッティングフックは、モーションを見切られやすいのが難点。ブリティッシュエッジコンボ2などの読まれやすい連係から出すよりは、上段攻撃を避ける性質を活かして相手の上段攻撃の割り込みなどに合わせて使っていきたい。

こちらのコンビネーションを相手がしゃがんで避けるようなら、アッパーストレート(⇧●●)からのフェイント連係、バーティカルエッジコンボ(⇦●●●)がオススメ。フリッカー構えなどから攻めを継続できるバーティカルエッジコンボ2を主軸として、しゃがみ抑制にバーティカルエッジコンボを織り交ぜて使っていくようにしよう。

中間距離ではガードされても間合いの離れるソニックファング(⇧●)が有効。

上段技ながらガードした相手をひるみ状態にできるため、さらに攻めを継続可能。

ひるみを嫌ってしゃがむ相手には、ノーマルヒットでもよろけ誘発の中段で対処。

スティーブのコマンドリストはP83に掲載!!

この動きを見切れるか？

クリスティ・モンテイロ
Christie Monteiro

相手の周りをせわしなく動き、側面や背後まで回り込める横移動を持つクリスティ。女性カポエラ使いならではの大胆な動きで我々を魅了してくれるはずだ。『鉄拳TT』で弱キャラと呼ばれたエディの汚名をはらせ！

主要技ピックアップ

①技名未定(立ち上がり途中に●)／下から上に向かって手で払い上げる中段技。カウンターヒットで相手が浮く。

②技名未定(立ち上がり途中に●)／相手に向かってヒジを出す上段技。ヒット、カウンター時のいずれも相手との距離が近いので、攻めを継続させたいときに使うといい。

③座り(●●)／攻撃を出さずにいきなり座り状態になれる特殊動作。体勢が低くなるので相手の上段攻撃(一部中段も)をかわすことができる。

④技名未定(座りから●)／師匠エディにはなかった[illegible]、相手の足元を払う下段技。ガードされると危険。

⑤トロッカ・エ・ピィアオ(●●)／左右の脚を使って相手を転ばせる下段技。ヒット後はコンボに持っていけるので、相手の上段攻撃を読んだときなどは積極的に狙いたい。

⑥マカコ・エンベ(●●)／カウンターヒットで回復不能なよろけを誘発する。また、軸をずらしながら攻撃するので、相手の側面を取りやすい。

⑦[illegible](●or●●or●●)／ジャンプした後に両脚で蹴り[illegible]段技。[illegible]技のタイミングが合えば、相手の下段攻撃を[illegible]ことができるので、起き攻めなどに[illegible]。

⑧ボアンジカト(●●)／中段の蹴り技。技を出したあとにしゃがみ、座り、逆立ちに[illegible]ことができる。

⑨ヴィラール(相手に接近して●●)／エディから継承したコマンド投げ(投げ抜けは●)。クリスティが使う投げ技の中でも屈指の威力を誇り、投げたあとに起き攻めを展開しやすい。

⑩シャバ・ジラトリャ(●●)／威力がそこそこ高く、下段攻撃をかわす性能を持つ。

ピリパ(⇧●)も主力技のひとつ。⇧●⬇入力で、ガードされても相手を弾く。

基本戦術

クリスティは多彩な動きで相手を翻弄するキャラ。接近戦よりも中～遠距離戦を得意とする。ガードされてもリスクのないガファンヨトや、リーチが長く横移動にも強いシャバ・ジラトリャなどがけん制技として活躍するぞ。

横移動から出せる技が豊富なのもクリスティの特徴。バイシャ・トロッカ(横移動中に●)やアカタール・ケイショ(横移動中に●)など、使い勝手のいい技がそろっている。これらの技を相手に警戒させつつ、横移動してからトロッカ・エ・ピィアオやピリパなどで二択をかけるのも強力だ。

相手が業を煮やして手を出してくるようなときには、マカコ・エンベとコンビナソ・ラシサール(横移動中に●●)が効果的。前者は右横移動から出すことで相手の側面を取りやすいので、その後の派生技まで連続ヒットしやすく、後者は左横移動から出すことで相手を側面から浮かせることができる場合が多い。

バイシャ・トロッカは、ガードされてもスキがない優秀な下段技。

アカタール・ケイショは、カウンターヒットからのコンボが魅力の中段技。

基本コンボ
浮かせたら、最後の締めはコンボジラール！

①ピリパ(⇧●⬇)→立ち上がり途中●→コンボジラール～アーウトシュタール(●●●●)

②ヴカオン～逆立ち(逆立ち中に⇩●)→レフトパンチ(逆立ち中に●)→リードジャブ(➡●)→コンボジラール～アーウトシュタール(●●●●)

③トロッカ・エ・ピィアオ・バイア3発止め(●●●)→立ち上がり途中●→ローキック(⇩●)

①……⬇入れのピリパを出したあとはしゃがみ状態になるので、ワンツーパンチを入れづらい。こちらは簡単でオススメだ。
②……ヴカオンから最速でレフトパンチ(ライトパンチでもOK)を出し、ステップインからのリードジャブを当ててコンボジラール～アーウトシュタールに持っていく。
③……バイアからローキックまでは最速でつなげよう。

クリスティのコマンドリストはP84に掲載!!

敗北を知らぬ男

クレイグ・マードック Craig Marduk

Text：ボスチキン

豪快な技を数多く持つマードック。不安要素が残る防御面を絶大な攻撃力でカバー。肉を斬らせて骨を断つ……プロレスなんて話にならないぜ。

主要技ピックアップ

①エルボースティング（⇨＋●）／発生が早い強烈な肘打ち。ヒット時は受け身が取れないきりもみダウンを奪うことができ、その後に追い打ちを入れることが可能。

②技名未定（⇩＋●）／大きく振りかぶって拳を振り下ろす中段攻撃。マードックを象徴するような力強い技だ。威力が高く、ダウン中の相手にも確実に当てることができる。

③技名未定（⇦⇧＋●）／中段のアッパー。条件付きで相手を浮かせることができる。

④技名未定（●⇩●）／上段→中段の連続技。発生の早いリードジャブからの連係のため接近戦の要となる。

⑤アリゲーター（⇩●●）／肘を打ち下ろしたあとに膝を突き上げる連続技。ガードされてもあまりスキがなく、ヒットすれば攻めを継続できる。

⑥トルネードチョップ（立ち上がり途中に●）／大振りな水平チョップを繰り出す上段技。軸をずらしつつ攻撃するため、相手の攻撃をかわしつつヒットさせやすい。

⑦技名未定（⇩●）／とにかくリーチが長いので、中間距離で相手の技をスカしたときに狙っていこう。

⑧技名未定（相手に接近して⇨➡●）／相手を思いっきり地面に叩き付けるコマンド投げ。投げた後相手は浮くので、打撃による追い打ちを決めることができる。

マウントポジションへ移行する技もある。バーリトゥードの本領発揮か？

ここで紹介した技以外にも、クラウチングスタイル～タックル（●⇨●）から……

基本コンボ

相手を浮かせる機会が多いマードック。コンボも簡単だ。

①⇦⇧●→エルボースティング→ワンツーパンチ→⇨●

②トルネードチョップ→⇦●

③相手に接近して⇨➡●→⇦●

①……ほかの浮かせ技からでも、エルボースティングをリードジャブにすれば簡単に入る。
②……受け身の取れないダウンを奪った後は、⇦●が確定する。エルボースティングヒット後でもOK。
③……アンジュレーションに左右されない安定度、ダメージなどを考慮すると、やはり⇦●がオススメ。

基本戦術

接近戦におけるマードックの連係は、●⇩●、エルボースティング、アリゲーター、⇦⇧●などの技を主体に組んでいくといい。そこで相手が発生の早い上段攻撃で反撃してくるようなときは、トルネードチョップなどの「相手の技を避けつつ大きなダメージを期待できる技」を狙っていこう。中～遠距離では相手の間合いの外から⇦●や⇦●など の威力の高い攻撃を仕掛けてみるのも面白い。

相手を崩すことができるカニ挟み。マードックにはこんな技もある。

クラウチングスタイル（●）からは立ち上がり途中攻撃を出すことができるほか、⇧or⇩で横移動することも可能。ただ、この構えはマードックの最大の狙いともいえるタックル（構え中●）などを出すための予備動作なのだが、立ち合いで出しても相手の技に潰されやすい。よって、ときには「空中コンボをわざと途中で止めて構える」といった工夫をして使っていこう。

クラウチングスタイル中は立ち上がり途中攻撃が出せる。さらに⇧or⇩で……

大きく回り込む横移動に移行できる。この状態からもタックルが出せるぞ。

マードックのコマンドリストはP85に掲載!!

仁はどこなの？

Ling Xiaoyu リン・シャオユウ

Text 腫れ乳量竜

少し大人びた感じのするシャオユウだが、動きそのものは今までと変わらず、依然、遊遊元気娘。ステージを所狭しと飛び回れ！

新技解説

●宙転断空脚(◎◎)／三島家の破砕蹴に似た技だが、技後はしゃがみ状態。浮身膽腿と同じくらいリーチが長く、ガードされてもこちらが有利なので中～遠距離でどんどん使っていける。横移動に弱いが、鳳凰の構えにシフトできるため、対戦では重宝するだろう。

●挿歩桃拳～しゃがみ振り向き(しゃがみ前進始めに◎◎)／挿歩桃拳2発目後にしゃがみ振り向きへシフトできるようになり、動きの幅が広がった。余談だが、挿歩桃拳の2発目はレバーを⇧に入れながら入力することで、ディレイをかけられるぞ。

宙天断空脚からは鳳凰の構えに移行できるので、立ち合いでの使い道は多い。

●膽腿宙転脚(⇨➡◎相手ガード時◎)／浮身膽腿から相手の身体を蹴り、後方へ翻る派手な新技。ガードされたときにしか派生せず、ダメージも入らないので移動技ともいえる。後方へ翻ったあとにレバーを⬇に入れておくことで鳳凰の構えにシフト可能。

●鳳凰双打(鳳凰の構え中に◎◎)／右桃領から架推掌への連係技。2発目をガードされてもスキがほとんどなく、1発目カウンターヒットで2発目が連続ヒットする。また、2発目にかなりディレイをかけることができるぞ。

膽腿宙転脚は発生の遅い浮身膽腿からの派生だけに、使い道は少ないかも。

鳳凰の構えに移行したあとは、とりあえず相手の出方をうかがおう。

前作からの変更点

『鉄拳3』時代から猛威を振るっていた雀連砲(◎◎◎)や雀連砲や上歩掌拳(⇧◎◎)カウンターヒット→振り向き◎などの地上コンボはつながらなくなってしまったが、しかし横移動システムの変化により横移動～背向け(⇧◎◎)や横移動～擺歩(⇧◎◎)などの避け性能が上がっているので、横移動で相手の技をかわして攻撃するという闘い方は健在。鳳凰の構えにシフトする固有技も増えたので、より一層相手を翻弄できそうだ。

また細かいことだが、跳面脚が◎or⇦◎でも出せるようになった。ただ、リーチは◎で出したほうが長い。

基本コンボ

横移動～背向けで相手の攻撃をかわしたあとなど、虎尾脚は狙う場面が多いぞ！

①虎尾脚(背向け中に◎)→上歩掌拳～背向け(⇧◎)→背身掌2発止め(背向け中に◎◎)→加横架推掌(⇨➡◎◎)

②鳳凰の構え～掃腿(⇩◎～⇦or⇧or⇨着地際に◎)→鳳凰の構え～鳳凰双打(⇩◎～◎◎)→雀連転身架推掌(◎⇩◎◎)

①のポイントは加横架推掌のコマンドを素早く入力するところ。②はシャオユウらしい華麗なコンボ。鳳凰の構えから鳳凰双打へのつなぎを迅速に。

冴える脚技！

Hwoarang ファラン

Text キャサ夫

鋭い動き、キレのある脚技。これぞテコンドーの完成形。最大の武器ともいえるフラミンゴへの移行技も豊富になり、より一層相手を翻弄できるぞ。充実した下段技にも注目だ！

新技解説

●レフトプラズマブレード(左構え時⇦◎)／右構えからしか出せなかった中段攻撃のプラズマブレードが、左構えからでも出せるようになった。もちろん、技の性質も右構え同様だぞ。ガードされると危険なので、確定する状況で使っていくといいだろう。

●カットロー&クイックラウンドキック(左構え時⇩◎◎)／下段→上段の連係技。1発目カウンターヒット時は2発目が連続ヒットしてダウンを奪える。相手は2発目をガードすると横を向くが、1発目がノーマルヒットだと2発目をしゃがんでかわせる。

師ベク・トーサンの技もいくつか継承済み。写真はボトルカット(左構え時⇦◎)。

●ライトジャブ～レフトorライトフラミンゴ(左構え時◎◎or◎◎)／ライトジャブのあとにフラミンゴへ派生できるようになった。ノーマルヒットならフラミンゴ派生後に素早くフラミンゴからの技を出すことができるので、どんどん連係に組み込んで使っていこう。

●フラミンゴレフトロー&ライトハイ(レフトフラミンゴ中⇩◎◎)／下段→上段の連係で、1発目の下段攻撃がヒットすれば2発目の上段攻撃も連続ヒットするという優れ技。2発目のライトハイ後はライトフラミンゴへ派生する。

ライトジャブ以外に、ワンツーパンチからでもフラミンゴへの派生は可能だぞ。

レフトフラミンゴロー&ライトハイは、中段攻撃と使い分けるとより効果的！

前作からの変更点

前作まで今一つ下段攻撃がパッとしなかったファランだが、今回紹介した2つの強力な下段技が今までとはひと味違った戦略を演出してくれるはず。ワンツーパンチ(◎◎)や、ライトジャブ(◎)からフラミンゴへ派生できるようになったのも、戦略の幅を広げる要素の一つだ。また、レフトフラミンゴからフラミンゴレフトロー&ライトハイが出せるようになったため、ライトヒールランス(レフトフラミンゴ中⇦◎)との使い分けが有効。フラミンゴをうまく使って素早い連係を組み立てることが、今後ファランの課題となるだろう。

基本コンボ

連係技が多いファランは、浮かせたときの空中コンボも豊富。いろいろ試してみよう！

①レフトプラズマブレード(⇦◎)→エアファング(◎◎)→ワンツーレフトフラミンゴ(◎◎◎)→フラミンゴライトソバット(レフトフラミンゴ中に◎)

②フラミンゴライトヒール(ライトフラミンゴ中に⇧◎)→スマッシュロー&ライトハイ(⇩◎◎)→フラミンゴレフトソバット(ライトフラミンゴ中に◎)

①はすべてを最速でつなげば完成する、見た目も派手なコンボ。また、本作ではフラミンゴライトヒールを使う機会が多いため、ぜひ②はものにしておこう。

シャオユウ&ファランのコマンドリストはP86～87に掲載!!

直線最強の剛腕

ポール・フェニックス
Paul Phoenix

Text MYX

直線的な押しにさらなる磨きをかけた新生ポール。タイミング重視の新技群を使いこなし、相手に有無を言わさぬ二択を迫れ！

新技解説

●**鉄山靠**(⇩⊗)／発生が早い中段技で、上段避け性能がある。割り込みを潰す技として優秀だが、ガード時は危険。

●**疾風崩激**(⇨●⊗⊗)、**疾風鉄騎**(⇨●⊗⊗)／疾風からの追加入力技。桑桜や旋桜からの派生と同様に、崩拳、鉄騎に移行する。崩拳のほうにディレイがかけられないことを除けば、2発目の性能も基本的にこれらと変わりはない。

●**竜王霸震掌**(コマンド未定)／落葉からの派生技。現時点ではコマンドが明らかになっていないが、落葉の2発目をタイミング良く出す(相手に1発目のヒットorガードマークが出る直前)ことがカギとなっているようだ。

では、その落葉2発目をタイミング良く出した場合について触れておこう。落葉は1発目をガードされても必ず2発目が出るようになったものの、相変わらず2発目をガードされると大きなスキができる。しかし、タイミング良くボタンを押した場合には2発目で相手をひるませるため間合いを離すとともにスキを軽減できるのだ。

●**万聖魔砲拳**(⇨●⊗ヒットorガード時⊗)／疾風崩激2発目の⊗をタイミング押すことによって出る技。この2発目の正拳突きは、疾風ヒット時なら常に連続技になる。ガードされても相手をひるませることができるので優秀だ。

●**避け疾風**(⊗⊗⊗)／一度身を引いた後に、裏疾風のようなヒジ打ちを繰り出す技。途中に上段避け性能あり。

これが竜王霸震掌。下段技の代名詞ともいえる落葉がさらに強烈な技となった!!

万聖魔砲拳は"出し得"技。威力が高いので、中間距離での活躍に期待がかかる。

前作からの変更点

変更点で気になるのは、しゃがみ状態に鉄打ち(⇩⊗)を当てた場合、ハイキックが空振りする(前作は連続)ことと、それ以外では崩拳ステップの途中止めが難しい(一応可能)ことのマイナス要素と、空中コンボに組み込んだ震脚(⇩⊗)が受け身不能になったプラス要素が挙げられる。

⇧⊗は前蹴りに。リー[illegible]

基本コンボ

ポールの空中コンボは単純明快、破壊力重視の三宝龍(上段)を入れたいのである！

①右鷹天脚(⇙⊗)→ボディブロー(⇖⊗)→三宝龍(上段)(⇨➡⊗⊗⊗)

②震月(立ち上がり途中⊗)→リードジャブ(⊗)→三宝龍(上段)(⇨➡⊗⊗⊗)

①の三宝龍(上段)は全段ヒットすると高威力なので、ぜひとも狙いたい。入力は最速で、3段目にディレイをかけよう。②の入力も同様に最速だが、三宝龍の3発目にディレイは要らないので注意。

マーシャルアーツ完成形

マーシャル・ロウ
Marshall Law

Text OLAN

齢48にしてますます壮健。長年のコック生活の中で会得した構え"チャージドラゴン"が新生マーシャル・ロウのカギになる！

新技解説

●**チャージドラゴン**(⇨⊗)／新たに追加された構え。ここからサマーやドラゴンラッシュ、[illegible]など、実に10種類もの専用技が出せる。特徴的なのは、特定の技後に⇦⇨と入力することで、自動的にこの状態にシフトできること。シフト可能技にはドラゴンストーム(⇦⊗⊗⊗)、ドラゴンラッシュ(⇦⊗⊗⊗)、ドラゴンサマー(⊗⊗)などがある。なお、ワンツーパンチ(⊗⊗)からシフトするとさばき性能があり、相手の技をさばいた際にはチャージナックル(⇨⊗)やチャージドラゴンキャノン(⊗)での追撃が確定する。

●**ドラゴンキャノン**(⇨⊗)／鋭い蹴りを繰り出す中段のシフト可能技。ガードされたときのスキは大きいが、チャージドラゴンにシフトすれば間合いが離れる。

●**ドラゴンフィストコンビネーション**(⊗⊗⊗⊗)／右パンチ2発からバックブロー→ドラゴンハンマーへつなぐ連係。

●**ワンツーニー**(⊗⊗⊗)／ワンツーパンチから膝蹴りへの連係。リードジャブカウンター時はすべてつながる。ガードされても相手を弾くため、反撃は受けない。左連拳1～4発目からも派生可能。

チャージドラゴンへシフトすれば間合いが離れる。スキはこれでカバーしよう。

こんな新技もある模様。姿勢が非常に低く、多くの上・中段攻撃をくぐれる。

前作からの変更点

まずはドラゴンニー(相手に接近して⇨➡⊗)。決めると相手を高く浮かせ、空中コンボへ移行可能になった。寸動(⇨●⊗)はヒットすると回復不能の崩れを誘発でき、ドラゴンテイル(⇧⊗)などで追撃できる。細かいところでは、背向け状態からのジャンプサイドキックライトサマー(⇧⊗)も追加されている。エルボー(⇧⊗)などから連係させていくといい。また変更点とは少し異なるが、立ち上がり途中⊗は、自動的にチャージドラゴンにシフトするようになっている。少々残念な変更点は、ステップインコンボが消失したことくらいか。

基本コンボ

ロウはサマーソルトかドラゴンラッシュでのシメが基本。本作ではこれに代わる技が!?

①ライジングトゥーキック(⇙⊗)→ステップインアッパー(⇖⊗)→ドラゴンフィストコンビネーション(⊗⊗⊗⊗)

②ドラゴンニー(相手に接近して⇨➡⊗)→ジャンプトゥーキック(⬇⊗)→リードジャブ(⊗)→ドラゴンラッシュ(⇦⊗⊗⊗)

①のドラゴンフィストコンビネーションは3～4発目の間にディレイをかける必要がある。②のリードジャブはレバーを➡に入れないこと。

ポール&ロウのコマンドリストはP86&88に掲載!!

忍者→宇宙人→昆虫？

吉光 Yoshimitsu

Text：ポテチキン

ますます異形への進化（？）を遂げた吉光。その風貌ほどではないが、奇妙な新技の中にも実用度の高いものが光る。もう“チェンジ入れ右アッパー”は卒業だ!!

新技解説

●隼（[illegible]）／中段の飛び膝蹴り。ヒットすれば、立ち・しゃがみ問わず相手を浮かせることができる。ただし、ガードされるとスキが大きいので、下段蹴りをさばいた後や、下段攻撃をガードした後の反撃技として使うといい。

●兜割り（[illegible]）／絶命剣からの派生技で、剣道の面打ちのようなモーションが特徴的な、上段ガード不能技。

●バレリーナキックコンボ（[illegible]）／バレリーナキックから露払いのような下段回し蹴りを出す派生技。バレリーナキックからのつなぎは非常に早く、割り込めない。

●千覚朧車（卍あぐら中に[illegible]）／千覚無空舞のワープモーションから上空に出現し、朧車のモーションで降ってくるガード不能技。

●千覚草薙砲（卍あぐら中に[illegible]）／卍あぐらから草薙砲2、3発目への派生技。連続ヒットでダメージが大きいので、卍あぐらから出せる他の技を匂わせつつ使おう。

●地雷潜り（地雷刃中[illegible]）／地雷刃の状態で上下に浮き沈みする特殊動作。上段攻撃をスカすことができる。沈んだ状態からも地雷刃の派生技を出すことができるので、フェイントとして使うことも可能。

●地雷旋（地雷刃中[illegible] or [illegible]）／刀に乗ったまま回転しながら左右に軸をずらす移動技。

相手の技入力～攻撃判定発生までに吉光ブレード（[illegible]）の光を合わせると……

相手の技をコピーできる。中には元の技と性能が異なるものもあるようだ。

動作からの変更点

ステップインアッパー（[illegible]）のチェンジキャンセルが……なくなったことと、上段ガード不能技である[illegible]（[illegible]）を正面向きから出せるようになったこと……相手にしゃがみガードを[illegible]せることが多くなった新生ヨシミツ。杜（横移動中に[illegible]）を使って二択を迫っていこう。

吉光ブレードのダメージがなくなってしまったが、特定の技に重ねることでその技を盗むことが可能。盗んだ技は[illegible]で1回だけ使うことができる。また、本作では前向きから卍あぐらや地雷刃などを出すことができるため、動きの幅がさらに広がった。

基本コンボ

アンジュや軸の影響で卍葛を使ったコンボは安定しない。臨機応変にコンボを変えよう。

①隼（[illegible]）→リードジャブ（[illegible]）→卍葛4発止め（[illegible]）→卍葛1発止め（[illegible]）→バレリーナハイキック（[illegible]）

②日向砲（[illegible]）～振り向きジャンプトゥーキック（[illegible]）～リードジャブ（[illegible]）～バレリーナハイキック（[illegible]）

①は合掌（カウンターヒット）やステップインアッパーからも狙える。②の振り向きジャンプトゥーキックは少し待ってから入れよう。

討たねばならぬ仇がいる

キング King

Text：濡れ乳首電

師匠であった故アーマーキングの技を数多く継承したうえに、新たな技をもマスターしたキング。プロレスファンは、もう目が離せない！……かも。

新技解説

●ジャガーストレート（[illegible]）／ガードした相手の立ち位置をずらすほどの強烈な左掌底。リーチがあり、発生もそこそこ早い中段攻撃なのだが、ガードされたときの硬直が長いので、使い方を考えていく必要がありそうだ。

●掌底～投げ or 下段投げ（仮）（[illegible] or [illegible]）／掌底のあとに発生の早い打撃で割り込まれてしまうが、掌底アッパー（[illegible]）との二択が成立するので接近戦の要になりうる。抜けコマンドは、投げが[illegible]で下段投げが……。ちなみに掌底アッパーからも投げ or 下段投げに派生することができる。

●ジェイルキック～DDT（仮）（[illegible]カウンターヒット～自動発動）／ジェイルキックカウンターヒットから、自動的にDDTへ移行するようになった。DDTは[illegible]で抜けることが可能だが（※現時点では）、まず反応されることはないだろう。

●かち上げエルボー（立ち上がり途中[illegible]）／アーマーキングからの継承技。ノーマルヒットで相手を浮かせ、カウンターヒットで回復不能のよろけを誘発する。ガードされても反撃を受けないので、対戦では……。

一応、ジャガーストレートがヒットした後はアリキックで追い打ち可能だ。

師匠から受け継いだロードロップキック（[illegible]）。上段攻撃をかわす下段技。

同じく師匠から受け継いだスーパーナックル……（[illegible]ボタン押しっぱなし）

動作からの変更点

変更点としてまず挙げられるのは、従来の技でもボタンを押す長さによって形態が変わるものが多いこと。そのほかでは、エルボースティング（[illegible]）がアーマーキングのライジングエルボーになったことや、立ち[illegible]のモーションが某プロレスラーのケンカキックさながらになったことなどが挙げられる。また、壁をなるべく近距離で背にしてジャイアントスイング（相手に接近して[illegible]）を決めると、投げられた相手は壁に叩き付けられて受け身不能になる。相手の体力を半分近く奪い、さらにその後も攻め続けられるので強力だ。

基本コンボ

スキのある技をガードした後の反撃には、ライジングトゥーキックがもってこい！

①ライジングトゥーキック（[illegible]）→シャドーラリアット（[illegible]）→シットストレート（[illegible]）→アリキック～スピニングスマッシュ（[illegible]）

②かち上げエルボー（立ち上がり途中[illegible]）カウンターヒット→ドロップフック（[illegible]）→掌底（[illegible]）→トラースキック（[illegible]）

①の始動技は、かち上げエルボー（ノーマルヒット）でもOK。シットストレートは[illegible]で出さないとヒットしない。②はアーマーキングの遺志を受け継ぐコンボ。

ヨシミツ&キングのコマンドリストはP88～89に掲載!!

究極のサバイバルバトルに参戦せよ！

SPIKERS' BATTLE

スパイカーズバトル

本記事内において用いている略号の意味は以下の通りです。

B	：ビート
C	：チャージレベル（「C3」はチャージレベル3の攻撃を表す）
スペシャル	：スペシャルアタック
+	：ボタンの同時押し
JK	：昇り蹴り

Text：真瑠世

戦場では自分の腕しか信用できない。ここからの3ページで生き残る術を徹底解説するので、しっかりマスターしてほしい。

まずは相手との距離に応じて有効な攻撃法を覚えてしまおう。距離を詰めるためには、ダッシュがベストだぞ。

近距離戦

近距離では1発で相手を倒せる攻撃をメインにしていこう。こうすることで相手のスペシャルによる割り込みや、ほかのプレイヤーの邪魔を最小限に抑えられるからだ。

そういった技となると、やはりB+CとB+Jが挙げられる。B+Cはキャラによってはリーチが短いので注意。至近距離ではB+C、やや離れているときはB+Jというように使い分けるのが理想だ。そして連続技へつなげ！

B+Jでダウンさせて、C2→ダッシュ昇り蹴りが基本連続技。壁際なら……、

C2のあとに{B×3→C2}×2などが入る。壁際での戦闘は危険であるともいえる。

遠距離戦

相手が遠い場合は、攻めていかないとファイトポイントが減少してしまうので注意。素早くダッシュB+Cで突っ込んでいこう。ダッシュB+Cは空振りしてもスキが少ないので、多用していい攻撃だ。

また、敵が乱戦中でこちらに気付いていないようなら、背後からチャージを溜めつつ接近し、C4をブチ当てよう。うまくいけば多くの敵をまとめることができ、かなり有利な状況になるはずだ。

遠距離の基本はダッシュB+C。シフト移動で避けられるが、リスクが少ないのだ。

これが漁夫の利作戦。敵がやりあっている背後から、C4でまとめて吹っ飛ばす！

ADVANCED TECHNIC スペシャルでトドメ！

相手の体力が少ないならば普通に攻撃するのではなく、スペシャルで攻撃していくといい。攻撃判定が大きいのでヒットさせやすいのがその理由だ。特に壁際では絶大な効果を発揮するだろう。

壁際でのスペシャルは非常に避けにくい。相手の体力が少ないなら迷わずスペシャルで。

ADVANCED TECHNIC チャージで割り込み！

チャージ攻撃の持つ「攻撃動作中はやられてもひるまない」性質を利用すれば、相手の攻撃に割り込めることもある。攻撃を受けたらすぐにチャージを溜め、相手のB×3などのあとにCを撃とう。

相手がB×3などの連続攻撃にミスすれば、C2での割り込みが成立するぞ。

気になるアレコレ SPIKERS' DATA

ファイトポイント減少の仕組み

ポイント減少に関する主な条件は次の通り。

- 相手から離れる行動をとり続ける
- 集団から距離を置いている
- 攻撃や投げを出していない orヒットさせていない時間が継続している
- 連続して走り続けたりシフト移動をし続ける
- タイムオーバー間際にスペシャルストックを使う（受け身はOK）

なお、タイムオーバー間際になるとファイトポイントの減少量が増加する。また、CPUキャラはファイトポイントを減少されることはない。

とりあえず逃げ、様子見の行動は減点の対象だ。遠間ではアイテムでも投げよう。

なんと、タイムが少ない場合、スペシャルも減点対象。ある程度ポイント差が必要。

ゲー事典 **アイテムについて：**アイテムを連続技に組み込む場合、B+Cを押すとアイテムを投げてしまうので注意。また、アイテムを持っている間のチャージのタメは、何らかの動作中に行なわないと意図しない攻撃が出てしまうことがある。実戦中に決めるのはなかなか難しいが、ぜひとも狙ってみてほしい。

近距離で相手の攻撃が空振りしたのを見たら君はどうするか? 攻撃心理を逆手にとってカウンターを狙おう。

「誘い」がカギ

相手を攻撃しないとファイトポイントが増加しない。この大原則があるからこそ、プレイヤーには攻撃心理が大きく働くはずだ。ここでもし、敵の攻撃の空振りを見たらどうするか? もちろん攻撃しにいくことだろう。

ここではその心理を逆手にとった戦法を紹介しよう。つまり、スキの小さい攻撃を繰り出し、そのスキを狙って相手が攻撃しようとするところを、逆にカウンターで攻撃する方法である。ポイントはスキの小さい攻撃、カウンターで当てていく素早い攻撃だ。

まず、空振り時にスキの小さい技を見ていこう。これはB＋J、C2などが挙がる。2段技スキはやや大きいが、2段目にディレイ(＝技のタイミングを遅らせる)がかかるB＋C・Bも使える。これらの技はいずれも近距離でメインになる技だ。当てても空振りさせてもいいが、当てにいくより空振りさせるほうが簡単。虎視眈々と狙うのではなく、気軽に出していこう。

次に、カウンターを取っていく技について。これはC2が優秀。攻撃発生が早く、ある程度の攻撃に対してなら無効化して攻撃できるうえ、当てれば連続技を狙えるからだ。

誘い技を出したら、最後にチャージを溜めて出していこう。

まずは誘い技を出す。当たってもいいし、空振りしてもOK。気軽に出していこう

そしてカウンター狙いの技。C2が優秀。もしこれが空振りしてもあまり問題ない

CHECK!! 起き攻め誘い

最初のうちにありがちなのが、相手を転ばせて起き上がるところに接近していると、相手がB×3で攻撃してくる場面。プレッシャーをかけてB×3を誘い、相手が起き上がったらシフト移動で横に回り込もう。B×3を簡単にかわせるので、連続技を狙おう。

起き上がりに接近してプレッシャーを与えよう。相手はB×3で攻撃してきやすい。

シフト移動で横に回り込めば、やりたい放題だ。なんか頭脳プレイっぽくていい感じ。

CHECK!! アイテム誘い

もうひとつの誘いパターンは木箱や椅子などのアイテムを利用したものだ。これらを持っているときはダッシュすることができないため、相手としては非常に攻撃しやすい。そこで、わざとこれらのアイテムを持ち、相手と接近したらB＋Jで突っ込んでいこう。

でかいアイテムを持っていると、ダッシュができないので狙われやすい。

そこでいきなりB＋Jで突っ込んでいく。奇襲効果が非常に高いぞ。

アイテム徹底解説

使えるアイテムはとことん活用するべし。なかなか役立つものばかりだ。

武器アイテムはいろいろあるが、そのどれもがとりあえず投げるだけでもそこそこ有効。もちろんそれ以外に活用できる武器もたくさんあるぞ。

ただし、注意するのは武器を持っているときにダッシュできるかどうか。ダッシュできない武器を持ったときはすぐに投げ捨てよう。

使いやすい2種類

ハンマーと火炎放射器はBボタンで攻撃すると非常に強力だ。ハンマーは周囲の敵を気絶させ、その間に再度ハンマーで攻撃することができる。火炎放射器は攻撃範囲が非常に広く、攻撃している間は敵の接近を許さない。

アイテム投げのコンボ

アイテムを投げつけてそれが近距離で相手に当たったときは、チャージ攻撃やダッシュ昇り蹴りで拾って連続技を狙えるぞ。しっかり追撃できればアイテムの価値も上昇するはず。

アイテムでコンボ

連続技の途中に武器による攻撃を組み込むことも可能だ。代表的なのはB＋Jからデッキブラシを当てるものだが、相手を浮かせて武器で攻撃するといったことも可能。いろいろ試してみよう。

CHECK!! アイテム無敵

すべてのアイテムは拾った瞬間に無敵時間が存在する。相手のダッシュ攻撃やC4を、うまく武器を拾うモーションで回避すれば攻撃をかわしつつ反撃可能な状況になるぞ。

回復アイテムについて

大：体力ゲージの1／3を回復
中：体力ゲージの1／4を回復
小：体力ゲージの1／8を回復
SP：SPストックを1つ追加

ラウンド設定やステージにより変化する出現確率を左にまとめた。表記は「2本先取時の確率：3本先取時の確率」。

●対戦 or 一人用の1〜5面

大回復……1／6：1／7
中回復……1／3：2／7
小回復……1／3：2／7
SP……1／6：2／7

●一人用の6〜8面

大回復……1／6：1／7
中回復……7／12：1／2
小回復……1／12：1／14
SP……1／6：2／7

※ラウンド中の出現アイテムは1種類のみ。例えば最初のキャラが大回復を落としたら、残りのキャラも大回復を落とす。

1ラウンド中は同じアイテムしか出ない。最初のキャラと同じアイテムが……

残りのキャラが倒されたときにも出る。覚えておけば戦略に役立つはずだ。

多人数プレイ中に1人プレイすることは可能?：基本的には、強制的に対戦モードになる。例外は、対戦中のゲームにおいてマッチポイントに到達しているプレイヤーが2人以上いる場合だ。この場合はその対戦が終了するまで乱入はできず、一人用モードが自動的に開始。そして対戦終了時に、勝者との対戦がマッチメイクされる。(→P79へ続く)

BASIC コンボ

ダッシュB+C→C2→JK

ダッシュ攻撃からは壁に近ければC2、遠いならダッシュJKで拾っていこう。

BASIC コンボ

各技の着地時に相手が地面ならばJKで拾う。下りの蹴りも駆使すればとんでもないことに!?

C2→JK→JK→C2→JK→C2

SPIKER'S COMBO COLLECTION

華の連続技を極めれば、勝率上昇は間違いない。正確な技術（&ある程度の運）をモノにしよう。

連続技の重要性

このゲームでは連続技を回避する手段が、スペシャルストックを使っての受け身しか存在しない。しかし、受け身をとったところに攻撃を受ける可能性もあり、使いどころの見極めはなかなか難しい。しかもスペシャルストックは数に限りがあるので、出し惜しみしたくなるもの。

このような背景から、連続技は高威力のものを決めるのがかなり重要で、一気に大ダメージを与えれば自分が生き残る確率が高くなる。

さらに、連続技中はヒット数の上昇に応じてファイトポイントが大幅に増加していくのも見逃せない。このポイント増加量は当てた技によってかなり変動するのが特徴で、6発以上ヒットさせると1回の攻撃でとんでもないポイントが入るぞ。

例えばC2なら、6ヒット目から6400ポイント入り、1回の連続技で数万ポイントを稼ぐことが可能だ!

最後は相手を壁に叩き付けたときのやられモーションに注目したい。連続技の成否に大きく関わる壁だが、ここに相手を叩き付けた場合、運がよければ相手がゆっくり倒れるモーションになる。このモーションには連続技を非常に決めやすいので覚えておこう。

普通なら2万ポイントあれば結構余裕で勝てる。それが1回で6400も入るとは……。

SP投げ コンボ

リンダ、テンシンのSP投げのあとはそれぞれC4・C2で拾え。体力を半分以上奪えるぞ

SP投げ→C4→ダッシュB+C

正面投げ→B+J→C4→JK

元祖スパイクでもできた超高威力コンボ! 正面投げを決めた瞬間からチャージ開始だ。

LINDA

簡単で大ダメージ! タイマンはこれでもらった!!

ワォ～! なんと壁際でB+Cが連続して入っていく!! タイマンなら最強になれる?

CORN

(B+C)×n

アイテム コンボ

バット×3は高威力! B+Jの前からチャージして、C4で転がるようなら成功だ。

B+J→C4→バット×3

C+J コンボ

B+C・B→(C+J)×3→C2

キャラ固有の技であるC+Jも連続技に! モノによっては威力が高いので注目だ。

気になるアレコレ SPIKERS DATA

各種武器に関する資料

ステージ固定オブジェクト以外は、種類、数、配置のすべてがランダムで決定。1ラウンド中に登場する武器の最大数は8個となる（固定オブジェクトを除く）。出現確率はすべて同じだが、1ラウンド中に出現する同種の武器は、その数に限界が設定されている。

●武器（最大数：登場ステージ）

スパナ……4：ALL
ドス……2：ALL
バット……3：ALL
パイプ……2：ALL
デッキブラシ……2：ALL
ボール……2：ALL
ハンマー……1：ALL
バケツ……1：ALL
火炎放射器……1：1、4、6、7、8
レイピア……1：8

●ステージ固定オブジェクト

椅子……8：2
テーブル……4：2
木箱……2：4、5、7
ベンチ……1：1
ベンチ切れ端……1：1

ギリギリの緊張感がたまらない

たとえ連勝していても、連続技中に邪魔が入ったり、遠くで様子見をしていたらファイトポイントが不足、といったちょっとした穴に足を取られがち。でもそんな中だからこそ、勝利を貪欲に求める緊張感でいっぱいになれる。ワイワイでもいいしギリギリでもいい。とにかく楽しもう。

（→P78からの続き） また、一組の対戦台（2～4台）中に対戦の組合せは1つだけとなる（4台中2人対戦が2セット、などにはならない）。例えば2人が対戦中でかつ、その2人がマッチポイントに到達しているときに残りの2台でプレイヤーがゲームを開始した場合は、その2台とも乱入せず1人用モードになり、対戦終了後にその勝者との3人対戦がスタートする。

最初の壁、3面をどう越えるか？

GUN SURVIVOR 2 BIOHAZARD —CODE:Veronica—

Text：閃屋

誰もが詰まると思われるステージ3の攻略パターンを、完全マップつきで掲載！ 得点を稼ぐポイントも細かく解説！ ハイスコアを出して、インターネットランキングにガンガン参加しよう!!

ガンサバ2読者プレゼント

今回は、特別に読者プレゼントが用意されている。カプコン・ナムコ両社提供によるガンサバイバー2のかっこいいポスターを、5名様にプレゼント。詳細は200ページにあるので、欲しい人は急いで応募しよう。

レアな景品が待っている！
得点システムを理解して、インターネットランキングへ!!

ゲーム終了後に表示されるパスワードをメモして、http://www.namco.co.jp/ へアクセスしよう！

インターネットランキングにはもう登録しただろうか？ 世界各国からの参加者と腕比べができるぞ。それだけでなく、「2001夏のホラーキャンペーン企画」という参加企画まである。エントリーした人の中から抽選で55名にバイオハザードグッズが当たるので、どんどんエントリーしよう。キャンペーンの開催期間は9月3日までなので、乗り遅れないように！

さて、このゲームで高得点を目指すときに避けて通れないのがクリティカル。同じ敵を倒すにも、超近接でクリティカルを狙うことはハイリスク、ハイリターンだ。動きの遅いゾンビを練習台にして、タイミングを覚えよう。

宝石を回収せよ!!

各ステージに必ず1つ配置されている宝石は、ただの得点アイテムではない。すべて集めれば一体何が起こるのか……それは先へ進まないと分からない。前回紹介できなかった1、2面の宝石のありかについて、ここで紹介しておこう。

ステージ1

カギのある部屋に入ったら、右の扉に進もう。寝台のある通路の奥に赤い宝石がある。

ステージ2

建物に入るとホールがあり、入り組んだ場所にある木箱を壊せば中に青い宝石が！

ステージ得点とボーナス

ゲーム中で得た点数、面クリア後のボーナスはリザルト画面で表示される。得点の4本柱がこれだ。

TIME BONUS タイムボーナス

ステージクリア時間に応じて獲得できるボーナス。各ステージで定められたタイムを下回ると、1秒につき100点が加算される。素早い行動を心掛けて、01秒でも時間を縮めよう。

各ステージの制限時間	
1面	4:00
2面	5:00
3面	10:00
4面	8:00
5面	5:00

STAGE pts. ステージボーナス

ステージ内での獲得得点（敵オブジェクトの破壊、宝石獲得等）の合計。ボス以外の敵は倒すときの距離によって3段階に得点が変わり、超近距離のクリティカルが最も高い。

HAND GUN BONUS ハンドガンボーナス

ステージ内でハンドガンしか使用しなかったときに得られる。使用武器をハンドガンのみに制限するのは、当然通常のプレイよりも難しいため、自信がついてからトライするべし。

NO DAMAGE BONUS ノーダメージボーナス

ステージ内でダメージをまったく受けずにクリアしたときに得られるボーナス。ステージが進むほど高いだけでなく、連続して獲得すると、さらに追加点が加算されるのも見逃せない。

クリア時のノーダメージボーナス	
1面	10,000pts.
2面	20,000pts.
3面	30,000pts.
4面	40,000pts.
5面	50,000pts.

バイオ事典 リザルト画面では、得点のほかに「ランク」が表示される。これはプレイしたステージでの獲得得点（ボーナスも含む）で決定されるもので、総合得点とは関係ない。S、A、B、C、D、Eの6段階で評価され、Sの条件は、1面では35,000以上、2面～4面では50,000点以上、5面では35,000点以上を獲得すること。Sランクプレイヤーを目指せ！

ENEMY FILE ～クリーチャーの特徴と対策～

ドレインディモス

ジャンプや急接近でプレイヤーに近づき、両腕を交互に振って攻撃する。そこで、ジャンプ(急接近)してきたら横をすり抜けて、背後に回り込もう。そうすれば攻撃かわすことができる。再び距離をとって撃ち込んでいれば、安全に倒すことができる。

バンダースナッチ

向かって右側に逃げるという基本は同じ。しかし、3面から右腕のホーミング性能が高くなっているため、ただ右に移動するだけでは逃げ切れない。遠くから撃っていて追い詰められたら、思い切って相手の左肩に突っ込むように近付くと、かわしやすい。

ゾンビ

3面では多くの種類が登場する。要注意なのは、吐しゃ物で攻撃する警備員ゾンビ。思った以上に飛距離があるため、近付かないほうが無難だ。また爆発するウェスカー部下ゾンビ(目が光っている奴とそうでない奴がいる)は、周囲の敵を巻き込むといい。

敵を無視することも重要

STAGE3 不安 TRAINING CAMP

訓練所1階

このステージは1階、2階、地下1階で構成され、カギが2本配置されている。慣れないうちはタイム切れを起こしやすいので、戦わなくてもいい敵は無視して進もう。難所はカギ部屋の中ボスバンダースナッチ、ハンター、スウィーパーの3体を相手にするとき。部屋に入ったときの敵の位置を覚えて対処しよう。

エリアA

敵を無視してサクサク進める場面が多い。最初のゾンビ2体は右に引きつけ、左から通り過ぎる。バンダースナッチも相手にしないで進もう。扉を開けると、Ⅱ匹のゾンビ犬がいる。中央にいるゾンビ犬の左側を抜け、前に直進すればノーダメージで進める。

この扉は、入ったとたんリッカーが飛びかかってくるので、あらかじめ左か右に入力しておこう。確認してから反応したのでは遅いぞ。

エリアB

このエリアは必ずしも行く必要はないが、救急箱(大回復)とマグナム(グレネード)が5発回収できる。ロッカールームのハンター2体は、思い切って近付いてクリティカルを取って倒そう。次の部屋では、右のほうに警備員ゾンビが隠れているので、不用意に近付かないように。

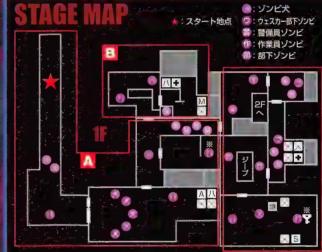
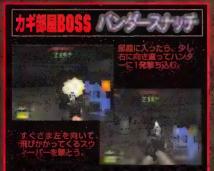
エリアC

このエリアは難所が多い。まずは中クモの居る広場の次の小部屋。部屋に入ったらあらかじめ右後方、左旋回に入れておけば、撃ちながら部屋の奥へ移動できる。これで1体は倒せるので、ゆとりを持って残りの敵を相手にできる。

次の難所はジープのある部屋。ここも入室時の仕込みが重要で、右後方に入れておいてバンダースナッチの攻撃を避け、そのままアイテムのほうへと移動しよう。あとは旋回しながらゾンビ、バンダースナッチを倒そう。

カギ部屋BOSS バンダースナッチ

部屋に入ったら、少し右に向き直ってハンターに1発撃ち込む。

すぐさま左を向いて、飛びかかってくるスウィーパーを撃とう。

1階の最難関は、カギ部屋。クレアの場合、手前のジープの部屋からマグナム3発を持ってきて、少し右を向いてハンターを倒そう。そして、すぐに左を向いてスウィーパーに1発。ダウンした起きあがりにもう1発撃って倒す。あとは残ったバンダースナッチを距離をとってハンドガンで倒せばいい。

バイオ事典 カギ部屋でのスティーブの補足。グレネードは飛距離が短いので、カギ部屋に入ったら右斜めに動きながらハンターに撃ち込む。スウィーパーはプレイヤーのいる場所をめがけてジャンプして、背後(至近く)に着地しているので、振り向いて倒そう。あとはクレアと同様、距離をとってバンダースナッチを倒せばいい。

訓練所2階～地下1階

2階に行ったら、まずはカギを回収しに行こう。このカギ部屋は1階のような難所ではないが、2階に上がってからボス部屋に至るまで体力回復がまったく出現しないので、ダメージを受けないように注意して進んで行こう。

また、2階の司令室の奥には宝石が隠されている。したがって、ここまでタイムを残してくることを心掛けて、3面の宝石を回収してからボスのいる地下へ降りよう。

エリアD

階段を上がったら、右の扉に進もう。廊下には、ドレインデイモスが天井に張り付いている。攻略どおりに倒そう。

カギ部屋でカギを回収して再び廊下に戻ってくると、扉の手前でゾンビ犬が窓から入ってくるが、このゾンビ犬2体は戦わずにやりすごせる。カギ部屋を出て、廊下の左端を進んでいるとゾンビ犬に突き当たるので、右に移動してから前進すれば無傷で廊下を出られる。

エリアE

注意すべきことはただ一つ。部屋に入ったら後ろに下がらないこと。後退すると奥にバンダースナッチがいるので非常に危険だ。部屋に入ると扉の前で右を向いて立っているので、そのまま前進すればバンダースナッチのいないほうへ移動できる。ゾンビ犬が飛びかかってくるが、ひるまず前進しよう。ゾンビ犬とエレベーター前のゾンビを倒したら、暗闇にひそむバンダースナッチに撃ち込もう。

エリアF

ボスの手前の通路。ボス攻略を参考にして、持っていく武器を選択しよう。ボス部屋へは、壁際から最短コースで扉に滑り込まないと、左方から攻撃を受けてしまう。

3面BOSS ノスフェラトゥ

バンダースナッチを早めに倒そう

ノスフェラトゥは単体なら手こずらない相手だが、両脇にいるバンダースナッチ2体が危険。この2体をいかに早く倒すかで戦局が大きく変わるので、さっさと倒してしまいたい。右のバンダースナッチから先に片づけよう。ボスは放射状に毒ガスを吐くため、クリティカルを狙うならその直後に接近すること。だがクリティカルが安定しない人には、次の方法がオススメだ。

クレアならアサルトライフル50%をエリアFで回収しておこう。ボス戦が始まったらその場で右に旋回して、右側のバンダースナッチを正面に捉えて撃ち込みながら壁まで後退しよう。25%くらいで倒せるので、左のバンダースナッチに残り全弾とハンドガン数発を発射する。手早くやればその場でバンダースナッチを両方とも倒せるので、あとは遠くに離れて毒ガスを避けつつボスを撃とう。

スティーブなら1階のカギ部屋と、ボス部屋の前にあるショットガン(13発)を持ってきて、クレアと同じく壁まで下がって、まず右側のバンダースナッチを倒そう。あとは図のように半時計回りに移動しながら残りの敵を倒そう。

ノスフェラトゥの吐き出す毒ガスは、近付かない限り正面が安全地帯になる。

マグナムの有効活用

クレアだけの戦法だが、対ボス戦はこれが最も簡単。ステージ内のマグナムをすべて回収し、10発全弾をボスに撃ち込む。後ろに下がって撃ち続ければ、バンダースナッチの攻撃前にボスを倒せる。ただしこれを実行するには道中でマグナムを使用できないため、1階のカギ部屋でのクリティカルが必須になる。

2人プレイならではの攻略も楽しい

2人プレイをスムーズに進めるコツは、事前の役割分担です。例えばマグナムはクレア、ショットガンはスティーブが回収すると決めておくだけでも無駄が省けます。また声を掛け合うのも重要で、特にボス部屋に入る前にはアイテムを拾い忘れていないか、相棒にひと声掛けましょう。

バイオ事典 3面は、慣れないうちはタイムを浪費しやすい。タイムがなくなると、攻撃がまったく通用しない無敵の実験体が出現するわけだが、実験体とは実は階段ですれ違うことができるのだ。追いつめられる前にうまく利用しよう。また、この面の実験体の出現位置は、2階にあるカギ部屋の隣の小部屋ということを覚えておこう。

コマンドリスト COMMAND LIST

本来この場で完全コマンドリストを掲載させていただく予定だったが、都合により現時点で確認が取れている技に関してのみの掲載となってしまった(変更の可能性あり)。完全技表に関しては8/22に発売されるアルカディア編集部責任編集のムック「鉄拳4 −infinite synthesis−」のほうで余すことなく掲載するので、ぜひともそちらをご購入のうえ参照していただきたい。

コマンドリスト中の表記

コマンド

⁘ ：塗りつぶされた部分のボタンを押すことを示す。この場合は「LPボタンを押す」の意。
➡ ：レバーを長く入力することを示す。
⇨ ：レバーを短く入力することを示す。
☆ ：レバーをニュートラルに戻すことを示す。

※コマンドは、キャラクターが右を向いているときのもの。

判定・種類

上 ：上段攻撃。立ちガードで防がれるほか、しゃがんでいる相手には当たらない。
中 ：中段攻撃。立ちガードで防がれるが、しゃがみ状態の相手にはヒットする。
特中：特殊中段攻撃。立ちガード、しゃがみガードどちらでも防がれてしまう。
下 ：下段攻撃。しゃがみガードで防がれるが、立ち状態の相手にはヒットする。
ガード不能：相手にガードされない攻撃。しゃがみ状態の相手には当たらない「上段ガード不能」攻撃も存在する。
投げ：立ち状態の相手をつかんで投げる攻撃。( )内は抜けコマンドを示す(「×」は投げ抜け不能を示す)。しゃがみ状態の相手を投げる「下段投げ」や、ダウン状態の相手を投げる「ダウン投げ」、相手が立っていてもしゃがんでいても投げることができる「ガード不能投げ」なども存在する。
さばき：相手の攻撃を受け流す動作。
返し技：相手の攻撃をつかんで投げ返す動作。
特殊動作：キャラ固有の構えや移動方法。
ガード崩し：相手のガードを弾く動作。

スティーブ・フォックス STEVE FOX COMMAND LIST

固有技

技名	コマンド	判定・種類
技名未定	⁘⇨⁘	上、中
技名未定	⁘⁘⇨⁘	上、上、中
技名未定	⁘⁘⁘	上、上、上
クイックブリティッシュエッジコンボ1	⁘⁘⁘	上、上、中
クイックブリティッシュエッジコンボ2	⁘⁘⇩⁘	上、上、下
技名未定	⁘⁘⬅	上、上
ブリティッシュエッジコンボ1	⁘⁘⁘⁘	上、上、上、中
ブリティッシュエッジコンボ2	⁘⁘⁘⇩⁘	上、上、上、下
技名未定	⁘⁘⁘⬅	上、上、上
技名未定	⁘⁘	上、中
技名未定	⁘⁘	上、上、上
アッパーストレート	⇧⁘⁘	中、上
技名未定	⇧⁘⁘⁘	中、中
技名未定	⇧⁘⁘⁘	中、上
技名未定	⇧⁘⁘⁘⬅	中、上
技名未定	⇧⁘⁘⁘	中、上、上
ソニックファング	⇧⁘	中、中
技名未定	⇩⁘	上
技名未定	⇩⁘⬅	上
技名未定	⇩⁘⁘⇨⁘	下、中、上
技名未定	⇩⁘⁘⁘	中、中
カッティングフック	⇙⁘	下
カッティングフック	⬇⇙⁘	下
技名未定	⇙⁘	下
スマッシュ	⇨➡⁘	中
スマッシュ～フリッカー構え	⇨➡⁘⬅	中
技名未定	⇨➡⁘	中
技名未定	⇨⁘	中
技名未定	相手ダウン中に⇩⁘	下
技名未定	⁘	特殊動作
技名未定	⁘⁘	中
技名未定	⁘⇩⁘	下
技名未定	⁘⬆	特殊動作
技名未定	⁘⬇	特殊動作
技名未定	⁘⬆(or⬇)⁘	中
技名未定	⁘⬆(or⬇)後⇩⁘	中
ウェービング・レフト	⁘	特殊動作
技名未定	⁘⁘⁘	中、中
技名未定	⁘⁘⬅	中
ショートショルダーアタック	⁘⁘	中
ウェービング・ライト	⁘	特殊動作
技名未定	⁘⁘	中

固有技

技名	コマンド	判定・種類
技名未定	⁘⁘	中
ダッキング	⇨⁘or⇨⁘or⇨⁘	特殊動作
ロングダッキング	➡⁘or➡⁘or➡⁘	特殊動作
技名未定	ダッキング中に⁘	中
技名未定	ダッキング中に⁘	中
技名未定	ダッキング中に⇨⁘	上
技名未定	ダッキング中に⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘⁘	中×10
スウェー	⇦⁘or⇦⁘or⇦⁘	特殊動作
技名未定	スウェー中に⁘	中
技名未定	スウェー中に⁘	中
フリッカー	⇦⁘or⁘	特殊動作
技名未定	フリッカー構え中に⁘⁘⁘⁘	上、上、上、中
技名未定	フリッカー構え中に⁘⇨⁘	上、中
技名未定	フリッカー構え中に⁘⇩⁘	上、上
技名未定	フリッカー構え中に⁘	中
技名未定	フリッカー構え中に⇦⁘	上
イーグルクロウ	立ち上がり途中に⁘⁘	中、中

投げ技(クリンチ)

技名	コマンド	判定・種類
ポジションチェンジ	相手に接近して⁘＋⇧or⇩or⇦or⇨	投げ(⁘)
技名未定	相手に接近して⁘	投げ(⁘)
技名未定	相手の左側面に接近して⁘	投げ(⁘)
技名未定	相手の右側面に接近して⁘	投げ(⁘)
技名未定	相手の背後に接近して⁘	投げ(×)
背向けからの投げつかみ	相手に背を向けた状態で⁘	投げ(⁘)
技名未定	相手に接近して⇨⇨⁘	投げ(⁘)
技名未定	フリッカー構え中に☆⁘	投げ(⁘)

クリスティ・モンテイロ CHRISTIE MONTEIRO

COMMAND LIST

固有技		
技名	コマンド	判定・種類
ワンツーパンチ	⁘⁘	上、上
デコーパソ	⇧⁘	上
デコーパソ～逆立ち	⇧⁘⇦⁘	上、中
トロッカ・エ・ピィアオ	⁘⁘	下、下
トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち	⁘⁘⬅	下、下
トロッカ・エ・ピィアオ・バイア	⁘⁘⁘⁘	下、下、下、下
カベイリンニャ	⇨➡⁘	中
レヴェルサオ	⁘⁘	中
アウ・バチゥド	⇨⁘	中
アウ・バチゥド～逆立ち	⇨⁘⬅	中
アウ・バチゥド～トロッカ・エ・ピィアオ	⇨⁘⁘	中、下、下
ハスティラ・エ・シバタ	⇧⁘⁘	下、中
バイア	⇧⁘⁘	下、下
コンビナソ・バイア	⇧⁘⁘⁘	下、下、下
バイア・サベサダス	⇧⁘⁘⁘	下、下、中
バイア～マカコ・エンペ	⇧⁘☆⁘	下、上
ハスティラ～ラテラオ・トロッカ	⇧⁘☆⁘	下、中
シャバ・ジラトリャ	⇧or⇩⁘	中
マカコ・エンペ	⇦⁘	上
マカコ・エンペ～ハスティラ・エ・シバタ	⇦⁘⁘⁘	上、下、中
コンビナソ・マカコ・エンペ	⇦⁘⁘⁘	上、中、中
コンビナソ・フラコン	⇨⁘⁘⁘	上、上、中
シャバ・バイシャ	⇧⁘	下
マカコ・デ・ラド	⁘	中
スイ・シジュ	⇧(or⇩or⇨)⁘	中
スイ・シジュ～座り	⇧(or⇩or⇨)⁘⇧(or⇩)	中
エスパーダ～逆立ち	⇨⁘	中
ベンリン	⇦⁘	中
ジラール	⇨➡⁘	特殊動作
ジラール～しゃがみ	⇨➡⁘⬇	特殊動作
ジラール～バイシャシュタール	⇨➡⁘⁘	下
ジラール～アーウトシュタール	⇨➡⁘⁘	上
ベンリン・プラダ	⇨➡⁘	中
ベンリン・プラダ～座り	⇨➡⁘⬇	中
ベンリン・プラダ～逆立ち	⇨➡⁘⬅	中
レヴェルサオ・ジラトリャ	⁘⁘⁘	中、中
ビリバ	⇧⁘	中
ガファンヨト～逆立ち	⇧⁘	中
ガファンヨト～座り	⇧⁘⬇or⬆	中
コトヴェラダ	⇦⁘	中
メイオシュタール	立ち上がり途中に⁘	中
ラードシュタール	立ち上がり途中に⁘	上
フマーサ	⇧⁘	ガード不能
ヘランパゴ～座り	⁘⁘	中
ウァスーナ	⇩or⇧or⇩⁘	上
イスカラディモオゥン	⇦⁘	上
コンボジラール	⁘⁘⁘	上、上、特殊動作
しゃがみ～逆立ち	しゃがみ状態から⇦⁘	特殊動作
サベサダス	しゃがみ状態から⁘	中
フェイントサベサダス	しゃがみ状態から⁘⁘	中
ドゥプロ	しゃがみ状態から(or立ち上がり途中に)⁘	中
ドゥプロ～逆立ち	しゃがみ状態から(or立ち上がり途中に)⁘⬅	中
ドゥプロ～座り	しゃがみ状態から(or立ち上がり途中に)⁘⬇	中
ホゥレ	しゃがみ状態で⇧⁘	中
技名未定	立ち上がり途中に⁘	中
技名未定	立ち上がり途中に⁘	上
座り	⇩⁘	特殊動作
ジンガ（奥移動）	⁘	特殊動作
ジンガ（手前移動）	⇩⁘	特殊動作
逆立ち	⇨⁘	特殊動作

座り中に出せる技		
技名	コマンド	判定・種類
メイオシュタール	⁘	中
サベサダス	⇦⁘	下
トゥファオン	⁘⁘	下、下
アヴァランシ	⁘	中
アヴァランシ・キャンセルキック	⁘⁘	中
コンビナソ・アヴァランシ	⁘⁘	中、中
トロッカ・エ・アタカール	⁘⁘	中
アーザシュタール～トロッカ・エ・ピィアオ	⁘⁘⁘	下、下
下段蹴り～ジラトリャ	⁘☆⁘	下、中

横移動orジンガ中に出せる技		
技名	コマンド	判定・種類
アルマーダ・プラダ	⇧⁘	中
アルマーダ・プラダ～座り	⇧⁘⬇	中
アルマーダ・プラダ～ビリバ	⇧⁘⁘	中、中
アルマーダ・プラダ～バイシャアンボスシュタール	⇧⁘⬇⁘	中、下
ラテラオ・トロッカ	⁘	中
ラテラオ・トロッカ～逆立ち	⁘⬅	中
バイシャ・トロッカ	⁘	下
バイシャ・トロッカ～逆立ち	⁘⬅	下
バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち	⁘⁘⬅	下
バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ	⁘☆⁘	下、下
バイシャ・トロッカ～アンボスシュタール	⁘⁘	下、中
コンビナソ・ウーニャ	⁘	上、上
コンビナソ・ランサール	⁘⁘	上、中
コンビナソ・ウーニャ～エスケルダシュタール	⁘☆⁘	上、上、中
ファイスカ	⁘	上、中
ファイスカ～しゃがみ	⁘⬇	上、中
スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ	⁘⁘⇧⁘⇩⁘	上、中、中、中、中
トロバオン	⁘⁘	上
アカタール・ケイショ	⁘	中
ヴィンガジィンヴァ	⁘	下

逆立ち中に出せる技		
技名	コマンド	判定・種類
後転しゃがみ構え	⬅	特殊動作
前転しゃがみ構え	⬉	特殊動作
前進	⇨	特殊動作
前転～逆立ち	⇨⁘	特殊動作
低い姿勢	⬇	特殊動作
横避け・奥	⇧	特殊動作
横避け・手前	⇩	特殊動作
横避け～下段キック	横避け中に⁘(or⁘)	下
パラフーゾ	⁘	特中、上
パラフーゾ～トロッカ・エ・ピィアオ	⁘⁘	特中、上、下、下
トロッカ・エ・ピィアオ	⁘⁘	下、下
トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち	⁘⁘⬅	下、下
テーハシュタール	⁘	下
テーハシュタールフェイント～逆立ち	⁘⇦	特殊動作
ヴカオン	⬇⁘	中
レフトパンチ	⁘	中
ライトパンチ	⁘	中
ライトパンチ～バイシャ・トロッカ～逆立ち	⁘⁘⬅	中、下
バイシャ・トロッカ～ローシュタール	⁘⁘⁘	中、下、下
バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち	⁘⁘⁘⬅	中、下
レフトパンチ～ハスティラ・エ・シバタ	⁘⁘⁘	中、下、中
前転～クロスチョップ	⇨➡⁘	中
ヒラターニョ	⇧⁘or⇧⁘	中
ヒラターニョ～座り	⇧⁘⬇or⇧⁘⬇	中

投げ技		
技名	コマンド	判定・種類
ポジションチェンジ	相手に接近して⁘+⇧or⇩or⇦or⇨	投げ(⁘)
ペスコッソ・アチラール	相手に接近して⁘	投げ(⁘)
メロジーア	相手に接近して➡⁘	投げ(⁘)
アーウマ・アチラール	相手の左側面に接近して⁘	投げ(⁘)
チーグリ・スピン	相手の右側面に接近して⁘	投げ(⁘)
ペスコッソ・グロ	相手の背後に接近して⁘	投げ(×)
背向けからの投げつかみ	相手に背を向けた状態で⁘	投げ(⁘)
ヴィラール	相手に接近して⇦⇧⇩⇧➡⁘	投げ(⁘)

クレイグ・マードック CRAIG MARDUK

COMMAND LIST

固有技		
技名	コマンド	判定・種類
技名未定		上、上
技名未定		上、中
技名未定		中
技名未定		中
技名未定		中
技名未定		中
技名未定		上
技名未定		下
技名未定		中
アリゲーター		中、中
技名未定		中
技名未定		中
技名未定		中
技名未定		中
技名未定		中
エルボースティング		上
技名未定	立ち上がり途中に	中
トルネードチョップ	立ち上がり途中に	上
技名未定	立ち上がり途中に	上
技名未定	立ち上がり途中に	中
技名未定		下
技名未定	横移動中に	特中
技名未定		上、上、中、上
技名未定	しゃがみ状態で	中
技名未定		中
クラウチングスタイル		特殊動作
クラウチングスタイル横移動(仮)	クラウチングスタイル中に or	特殊動作

投げ技		
技名	コマンド	判定・種類
ポジションチェンジ	相手に接近して + or or or	投げ( )
技名未定	相手に接近して	投げ( )
技名未定	相手に接近して	投げ( )
技名未定	相手の左側面に接近して	投げ( )
技名未定	相手の右側面に接近して	投げ( )
技名未定	相手の背後に接近して	投げ(×)
背向けからの投げつかみ	相手に背を向けた状態で	投げ( )
技名未定	相手に接近して	投げ( )
バックブリーカー	相手に接近して	投げ( )
タックル(仮)	クラウチングスタイル中に	ガード不能投げ( )

三島 一八 KAZUYA MISHIMA

COMMAND LIST

固有技		
技名	コマンド	判定・種類
ワンツーパンチ		上、上
鬼哭連拳		上、上、上
閃光烈拳		上、上、中
裏拳二段		上、上
螺旋襲刃脚	or	上、下
螺旋幻魔脚	(or)	上、下、下、中
空斬脚	or走り中に	中
右踵落とし		中
踵落とし	立ち上がり途中に	中、中
踵斬り		中、中
破砕蹴		中
ダブルアッパー	立ち上がり途中に	中、中
左踵落とし		中
鬼神滅裂		ガード不能
真・鬼神滅裂		ガード不能
風神拳	☆	上
雷神拳	☆	中
雷神拳下段脚	☆ (or ☆)	中、下
雷神拳中段脚	☆ (or ☆)	中、中
奈落払い	☆	下、下
霧足	☆	特殊動作
霧足風神拳	☆	上
霧足雷神拳	☆	中
霧足奈落払い	☆	下、下
魔神拳	立ち上がり途中に	中
忌怨拳		中

固有技		
投げ	コマンド	判定・種類
六腑砕き		中
腿砕き		下
心中突き		中
魔神閃焦拳		中
双殴腿砕き		上、上、下
凶襲拳		上
左前蹴り〜リードジャブ		上、上
骸斬拳	横移動中に	上
魔神烈衝拳		上、上、下、中
螺旋裏拳		上
頭蓋落し		中
迅烈脚	☆	上
六腑凶鳴拳		中、中
魔神閃焦凶鳴拳		中、中
閃烈脚		上

投げ技		
技名	コマンド	判定・種類
ポジションチェンジ	相手に接近して + or or or	投げ( )
体落とし	相手に接近して	投げ( )
旋蹴り	相手に接近して	投げ( )
鐘楼落とし	相手の左側面に接近して	投げ( )
頭蓋砕き	相手の右側面に接近して	投げ( )
背落とし	相手の背後に接近して	投げ(×)
超ぱちき	相手に接近して	投げ( )
アルティメットタックル	(or)	ガード不能投げ(or)

リン・シャオユウ LING XIAOYU

COMMAND LIST

技名	コマンド	判定・種類
固有技		
架推掌		中
雀連手		上、上
雀連砲〜背向け		上、中
左さばき〜背向け		中
右さばき〜背向け		中
上歩掌拳		中
上歩掌拳〜背向け		中
妃背掌		中
妃背掌〜正面構え		中
前壁		中、中
前壁加横		中、中、中
前壁加横架推掌		中、中、中、中
妃背掌歩		中
烏龍盤打		中、中、中
烏龍盤打〜鳳凰の構え		中、中、中
雀翼背掌〜背向け		上、中
雀翼背掌		上、中
湯肩〜背向け	立ち上がり途中に	中
挑打華蘭		中
挿歩桃拳	しゃがみ状態から	特中、特中
挿歩桃拳1発目〜背向けしゃがみ	しゃがみ状態から	特中
括面脚		上
里合腿		中
掃腿背身撃	しゃがみ中に	下、上、上、中
浮身騰腿		中
前旋掃腿	しゃがみ状態から	下、下
蒼空砲	立ち上がり途中に	中
弧月閃		中
擺歩		特殊動作
擺歩猛虎掌	擺歩中に	中
擺歩砕壁	擺歩中に	ガード不能
湯肩	立ち上がり途中に	中
双壁掌		中、中
斧刃脚		下
天翔十字鳳		中
暗脚		ガード崩し
鳳凰の構え	(or)	特殊動作
背を向ける		特殊動作
側転横移動		特殊動作
前転横移動		特殊動作
回身横移動(奥)		特殊動作
回身横移動(手前)		特殊動作
しゃがみ振り向き	しゃがみ状態から	特殊動作
挑発1		特殊動作
挑発2		特殊動作
撃壁掌		中
鳳凰双連腿		上、上
挑打連掌		中、中
謄腿宙転脚	相手ガード時	中
雀連砲		上、中
雀連転身撃壁掌		上、中、中
雀連架推掌		上、上、中
技名未定		下、上
宙転断空脚		中
宙転断空脚〜鳳凰の構え		中
加横架推掌		中、中
弧月閃〜鳳凰の構え		中
旋脚		中
旋脚〜鳳凰の構え		中
掃腿	横移動中に	下
背向け中に出せる技		
背身撃		上、上、中
虎尾脚		中
背身下段脚		下
背身下段脚〜正面構え		下
後転〜跳弓脚		中
跳鶏跖		中
鳳凰の構え		特殊動作
後転		特殊動作
回身横移動(奥)		特殊動作
回身横移動(手前)		特殊動作
暗脚		ガード崩し
鳳凰の構え中に出せる技		
左桃領		中
右桃領		中
弓歩盤肘・早	構えてすぐにor	中
弓歩盤肘・遅		中
弓歩盤肘・超遅		中
下爪		下
鳳凰連爪	oror	中、上
鳳凰連腿	oror	中、中
掃腿	oror着地際に	下
鳳凰旋脚	oror☆	中
中段蹴り		中
中段蹴り〜背向け		中
扇蹴り		下
扇蹴り〜横転		下
扇蹴り〜横転		下
前旋掃腿		下、下
騰空擺脚		中、中
鳳凰翼腿	oror☆	中
伏せる		特殊動作
ジャンプ		特殊動作
背を向ける		特殊動作
前転		特殊動作
前転〜鳳凰の構え		特殊動作
鳳凰穿弓腿		中
鳳凰双打		中、中
投げ技		
ポジションチェンジ	相手に接近して+ or or or	投げ()
流垂落	相手に接近して	投げ()
揺身倒波	相手に接近して	投げ()
旋毛	相手の左側面に接近して	投げ()
裏旋毛	相手の右側面に接近して	投げ()
背捻腿落	相手の背後に接近して	投げ(×)
背向けからの投げつかみ1	相手に背を向けて	投げ()
背向けからの投げつかみ2	相手に背を向けて	投げ()
鳳凰の構えからの投げつかみ	鳳凰の構え中に	投げ()
孔雀跳腿	相手に接近して	投げ()
飛燕流舞	相手に背中を向けて	中、投げ(×)
引き投げ	相手に接近して	投げ()

ポール・フェニックス PAUL PHOENIX

COMMAND LIST

技名	コマンド	判定・種類
固有技		
ワンツーパンチ		上、上
PKコンボ		上、上
クイックPKコンボ		上、上
PDKコンボ		上、下
クイックPDKコンボ		上、下
逆PDKコンボ		上、下
双飛天脚		中、中
崩拳		中
落葉		下、中
あびせ蹴り		中(ガード後よろけ)
岩石割り	相手ダウン中に	下
三宝龍(上段)		中、中、上
三宝龍(中段)	(or)	中、中、中
三宝龍(下段)	(or)	中、中、下
瓦割り		中
瓦割り崩拳		中、中
瓦割り落葉		中、下、中
葉桜	しゃがみ状態から	中
葉桜崩拳	しゃがみ状態から	中、中
葉桜鉄騎	しゃがみ状態から	中、下
疾風		中
万聖竜王拳		ガード不能
サマーソルトNG	(60フレーム)	中
富嶽		中
裏疾風		上
鉞打ち		中
スイープキック		下
浮草		特殊動作
飄疾		中
飄瓦		中
逃げ旋		下
旋桜		下、中
旋桜崩激		下、中、中
旋桜鉄騎		下、中、下
不知火	横移動中に	下
旋疾風	横移動中に	上
震月	立ち上がり途中に	中
鉄山靠		中
疾風崩激		中、中
疾風鉄騎		中、下
竜王霹靂掌	コマンド未定	下、中、中
万聖龍砲拳	ヒットorガード時	中、中
避け疾風		上
鳩尾		中
投げ技・返し技		
ポジションチェンジ	相手に接近して+ or or or	投げ()
腕取り逆十字	相手に接近して	投げ()
左一本背負い投げ	相手に接近して	投げ()
腕返し	相手の左側面に接近して	投げ()
大外刈り	相手の右側面に接近して	投げ()
背落し	相手の背後に接近して	投げ(×)
返し技	相手の攻撃に合わせて	返し技
巴投げ	相手に接近して	投げ()
裏当て	相手に接近して	投げ()
風牙	相手に接近して	投げ()
アルティメットタックル		ガード不能投げ(or)
闇雲	タックル中に	投げ(or)
闇雲絞め	タックル中に	投げ(×)
腕拉ぎ十字固	タックル中に	投げ()
腕拉ぎ十字固	闇雲3発	投げ()

ファラン

HWOARANG
COMMAND LIST

固有技(左構え中に出せる技)

技名	コマンド	判定・種類
構えチェンジ		特殊動作
レフトフラミンゴフェイント	⇨☆	特殊動作
ダブルジャブ		上、上
ダブルジャブローキック		上、上、下
ダブルジャブロー&ハイキック		上、上、下、上
ワンツーパンチ		上、上
ワンツーサイドキック	⇨	上、上、中
ワンツーラウンドキック	⇨	上、上、上
ライトジャブサイドキック	⇨	上、中
ライトジャブラウンドキック	⇨	上、上
ミドルバックブロー〜右構え	⇨	中
ミドルバックブロー〜左構え	➡	中
ボディーブロー	⇧	中
ライトキックコンボ		上、上、上、中
ライトキックコンボ2発目〜左構え		上、上
ライトキックコンボ2発目〜右構え	➡	上、上
ライトキックコンボ3発目〜左構え	⬅	上、上、上
ライトキックコンボ3発目〜右構え	➡	上、上、上
ライトキックコンボ3発目〜ライトフラミンゴ		上、上、上
ライトキックコンボロー		上、上、上、下
RLキック〜左構え	➡	上、中
RLキック〜右構え		上、中
右掛け蹴り〜ライトフラミンゴ	⇨	上
右掛け蹴り〜右中段蹴り	⇨	上、中
ファイヤークラッカー	⇩	下、上
右半月蹴り〜右構え	⇦	上
踵落とし〜右構え	立ち上がり途中に	中、中
バズーカーキック	⇨➡	上
ライジングブレード	⇨☆⇩⇦	中
レフトキックコンボ		上、中、中、上
レフトキックコンボ2発目〜右掛け蹴り		上、中、上
レフトキックコンボ2発目〜右掛け蹴り〜右中段蹴り		上、中、上、中
レフトキックコンボ3発目〜右掛け蹴り		上、中、中、上
レフトキックコンボ3発目〜右掛け蹴り〜右中段蹴り		上、中、中、上、中
レフトキックコンボロー	⇩	上、中、下
レフトキックコンボロー〜右掛け蹴り	⇩	上、中、下、上
レフトキックコンボロー〜右掛け蹴り〜右中段蹴り	⇩	上、中、下、上、中
サイドキックコンボ		中、中
ハンティングホーク		中、中、上
エアファング		中、中
回転踵落し〜右構え	⇨➡	中
ヒールエクスプロージョン	⇧	ガード不能
ステップインサイドキック	⇨ or ⇨☆⇩⇦	中
飛び横蹴り〜レフトフラミンゴ	⇧	上
構えチェンジ〜背向け		特殊動作
左構え背向けから構えチェンジ	左構え背向け中に	特殊動作
ライトフラミンゴフェイント	⇨☆	特殊動作
スマッシュロー&ライトハイ	⇩	特中、上
プラズマブレード	左構え背向け中に	中
カットロー	⇧	下
カットロー&クイックラウンドキック	⇧	下、上
エスケープキック	⇩	中
プッシング	⇨	中
ボーンスティンガー	⇦	上
ボトルカット	⇦	上
レフトプラズマブレード	⇦	中
ワンツーレフトフラミンゴ		上、上、特殊動作
ワンツーライトフラミンゴ		上、上、特殊動作
ライトジャブレフトフラミンゴ		上、特殊動作
ライトジャブライトフラミンゴ		上、特殊動作

右構え中に出せる技

技名	コマンド	判定・種類
構えチェンジ		特殊動作
ライトフラミンゴフェイント	⇨☆	特殊動作
ジャブストレート		上、中
ライトニングブロー〜左構え		上、上、中
ライトリバースキック		上、上
チェーンソーヒール		上、中
スピンキック	⇦	上
プラズマブレード	⇦	中
カットバック	⇨➡	中、上
ダブルスクリュー〜左構え		下、上
ローリングライトキック		上
左半月蹴り〜左構え	⇦	上
セットアップ〜レフトフラミンゴ	⇨	上
セットアップ〜右構えの背向け	⇨⬅	上
ヒールナイフ〜左構え	⇨	上、下
ハンティングソバット	⇨➡	上
構えチェンジ〜背向け		特殊動作
右構えの背向けから構えチェンジ	右構え背向け中に	特殊動作
ライトサイドキック	⇦	中
ライトリバースキックコンボ		上、上、上
ライトPKコンボ〜左構え		上、上
ライトジャブ&スピンキック	⇦	上、上
プラズマブレード	右構え背向け中に	中

レフトフラミンゴ中に出せる技

技名	コマンド	判定・種類
レフトジャブ		上
ライトバックブロー〜右構え		中
フラミンゴライトソバット〜ライトフラミンゴ		上
フラミンゴライトスイープ	⇧	下
フラミンゴレフトローキック	⇧	下
フラミンゴレフトヒール〜右構え	⇧	中
フラミンゴレフトアクセル	⇦	上
フラミンゴキックコンボ		中、中、上
フラミンゴキックコンボ2発目〜右掛け蹴り		中、中、上
フラミンゴキックコンボ2発目〜右掛け蹴り〜右中段蹴り		中、中、上、中
キリングホーク		ガード不能
レフトフラミンゴステップイン	⇨	特殊動作
レフトフラミンゴバックダッシュ	⇦	特殊動作
レフトフラミンゴ横移動・奥	⇧	特殊動作
レフトフラミンゴ横移動・手前	⇩	特殊動作
ライトヒールランス〜右構え	⇦	中
フラミンゴサイドキックコンボ		中、中
フラミンゴチェンジ		特殊動作
クイックレフトキックコンボ	⇨	上、上
フラミンゴレフトロー&ライトハイ	⇧	下、上

ライトフラミンゴ中に出せる技

技名	コマンド	判定・種類
ライトジャブ		上
レフトバックブロー		中
フラミンゴレフトソバット		上
フラミンゴライトローキック	⇧	下
フラミンゴレフトスイープ〜左構え	⇧	下
フラミンゴライトヒール〜左構え	⇧	中
フラミンゴライトアクセル	⇦	上
フラミンゴライトサイドキック		中
ライトフラミンゴステップイン	⇨	特殊動作
ライトフラミンゴバックダッシュ	⇦	特殊動作
ライトフラミンゴ横移動・奥	⇧	特殊動作
ライトフラミンゴ横移動・手前	⇩	特殊動作
レフトヒールランス〜左構え	⇦	中
フラミンゴチェンジ		特殊動作
クイックライトキックコンボ	⇨	上、上

投げ技・返し技

技名	コマンド	判定・種類
ポジションチェンジ	相手に接近して+⇧or⇩or⇦or⇨	投げ()
サプライズサンダーヒール	相手に接近して	投げ()
ホークウインド	相手に接近して➡	投げ()
ストームブリンガー	相手の左側面に接近して	投げ()
デスプレッシャー	相手の右側面に接近して	投げ()
ペインキラー	相手の背後に接近して	投げ(×)
背向けからの投げつかみ	相手に背を向けた状態で	投げ()
デーモンヒール	⇩⇧⬅	投げ()
ソードフィッシュスロー	⇩⬆	投げ()
コブラバイトスロー	⇨➡	投げ()
ボールブレーカー	⇨	投げ()

マーシャル・ロウ MARSHALL LAW

COMMAND LIST

固有技		
技名	コマンド	判定・種類
ワンツーパンチ	●●	上、上
ステップインミドルキック	⇦●	中
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	⬇⇧(or⇩or⇦)●	中
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	⬆(or➡or⬅)●	中
スピンキックコンボ	●●●●	上、上、上
左連拳	●●●●●●●	上、上、上、上、上
ドラゴンナックルコンボ	➡●●●●	上、中、上
ドラゴンナックルコンボ	●●	上、上
サマーソルトドロップ	⬇⬆(or➡or⬅)●	中
ドラゴンロー	⇩●	下
スライディング	しゃがんだ状態から⇨⇩⬆●	下
ドラゴンサマー	●⇧●	上、中
ドラゴンスラッシュ	⇨⇨⇨●	中(ガード後よろけ)
ドラゴンファング	⇨●	ガード不能
シットスピンキックサマー	しゃがんだ状態から●●	下、中
ドラゴンローレフトサマー	⇩●●	下、中
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中に●●	中、中
ハイキックライトサマー	●●	上、中
シットストレートレフトサマー	⬇(or⇩)●●	特中、中
ジャンプサイドキックライトサマー	⇧(or⇩or⇦)●●	中、中
クイックサマーソルトキック	●	中
ダブルサマーソルトキック	●●or⬆●●	中、中
ドラゴンテイル	⇨●	下
ローキックレフトサマー	しゃがんだ状態から●●	下、中
サイドキックライトサマー	立ち上がり途中に●●	上、中
ミドルキックレフトサマー	⇧●●	中、中
ドラゴンラッシュ	⇦●●●●	中、下、中
オーバーヘッドキック	⇨●	中

固有技		
技名	コマンド	判定・種類
エルボードラゴンウイップ	⇨●●●	中、中
寸勁	⇨●●●	中
サマーソルトフェイク	⬆(or➡or⬅)●●●	中
ドラゴンストーム	⇦●●●●	上、中、中
フェイクステップ	⇦●	返し技
フェイクステップナックル	フェイクステップ中に●	中
トラップレフトブロー	フェイクステップ成功後に●	上
トラップライトブロー	フェイクステップ成功後に●	上
トラップライトローキック	フェイクステップ成功後に●	下
トラップレフトサイドキック	フェイクステップ成功後に●	中
ダブルドラゴン	横移動中に●	中、上
ドラゴンバックブロー	背向け中に●or●	上
フェイク	⬆(or➡or⬅)●	特殊動作
フラッシュジャブ(仮)	⇩⇧⇨●	上
フラッシュPK	⇩⇧⇨●●	上、上
ドラゴンアッパーカット	立ち上がり途中に●	中
ドラゴンハンマー	⇨●	中
ドラゴンジャッジメント	横移動中に●●●●●	中、中、中、中
フェイクアッパーカット(仮)	フェイクステップ中に●	中
フェイクロー(仮)	フェイクステップ中に●	下
ドラゴンキャノン	⇨➡●	中
ワンツーニー	●●●	上、上、中
ドラゴンフィストコンビネーション	●●●●●	上、上、上、中
ジャンプサイドキックライトサマー	背向け中に⇧(or⇩or⇦)●●	中、中
フェイクステップキャノン	フェイクステップ中に●	中
フェイクステップブロー	フェイクステップ中に⇨●	中
チャージドラゴン	⇩●	特殊動作
チャージナックル	チャージドラゴン中に●	上

固有技		
技名	コマンド	判定・種類
チャージナックルコンボ	チャージドラゴン中に●、●	上、中
チャージブロー	チャージドラゴン中に、●	中
チャージドラゴンジャッジメント	チャージドラゴン中に●●●●●	上、上、上、中
チャージクロウ	チャージドラゴン中に●●	中
チャージドラゴンキャノン	チャージドラゴン中に●	中
チャージドラゴンラッシュ	チャージドラゴン中に●●	下、中
チャージサマー	チャージドラゴン中に●	中
投げ技・返し技		
技名	コマンド	判定・種類
ポジションチェンジ	相手に接近して●+⇨or⇦or⇩or⇧	投げ(●)
ジャッキアップ	相手に接近して●	投げ(●)
レイジドラゴン	相手に接近して➡●	投げ(●)
折檻キック	相手の左側面に接近して●	投げ(●)
ドラゴンスタンプ	相手の右側面に接近して●	投げ(●)
ドラゴンバイツ	相手の背後に接近して●	投げ(×)
背向けからの投げつかみ	相手に背を向けた状態で●	投げ(●)
折檻パンチ	相手に接近して⬅●	投げ(●)
ドラゴンフォール	相手に接近して⬅●●●	投げ(×)
ドラゴンニー	相手に接近して⇨➡●	投げ(●)
ドラゴンダイブ	➡●	投げ(●)
フェイクステップ	⬅●	さばき
ドラゴンキックラッシュ	チャージドラゴン中に●	投げ(●)

吉光 YOSHIMITSU

COMMAND LIST

固有技		
技名	コマンド	判定・種類
忍法陽炎	⇨⇨●	中
忍法草薙	忍法陽炎中に●	上
忍法卍葛	⬅●●●●●●●	上、上、上、上、上
忍法卍茭	⬆●●●●●●	下、下、下、下、下
三散華	●●●	上、上、上
忍法卍車	⇩●	中
吹雪	⇨⇨●	中
倒木蹴	忍法卍茭中に●	中
斬哭剣	⇨●	ガード不能
絶鳴剣	⇦⬅●	ガード不能
稲妻	●●	上、中
露払い	しゃがみ前進し始めに●	下
PKコンボ	●●	上、上
PDKコンボ	●⬇●	上、下
卍あぐら	⬇●	特殊動作
千覚	卍あぐら中にレバー☆	体力回復
千覚無空舞	千覚中に⬅or➡	ワープ技
千覚卍菊	卍あぐら中に●	中
千覚日向砲	卍あぐら中に●	中
飛空剣	⇩●	飛空剣専用モーション
飛空襲剣	飛空剣中に⬇	ガード不能
旋風剣	⇦⬅●☆●	ガード不能
忍法卍菊	⬆●●●●●●●	中、中、中、中、中
不惑	⇨➡●	ガード不能
極・不惑	⇨➡●⇨➡	ガード不能
惑	⇨➡●☆	不惑キャンセル
不憂	⇨●	ガード不能(自殺技)
日向砲	●●	中
華輪	⬅●●●●●●●●	軸ずらし
連獄剣	⇨●☆⬆	ガード不能
華敵	しゃがみ状態から⬅●or●	ガード不能

固有技		
技名	コマンド	判定・種類
草薙砲	⇨⇨●●●●	中、上、中
卍裏拳・壱	⇨●	上
卍裏拳・弐	背向け中に●	上
震電	⇨●⬆●……	上、中
弾割り	⇧●●	中、ガード不能
鬼薊	⇧●●●●	中、上、上、中
紫電	⇧●●	中、上
地雷刃	●(⇦でキャンセル)	ガード不能
卍裏跳蹴り	⇧(⇩or⇨)●	中
忍法陽炎・裏	⇨➡●	中
御霊削り	忍法陽炎・裏中に●or無想中に●	投げ
御霊返し	忍法陽炎・裏中に●or無想中に●	投げ
地雷走り	地雷刃中に⇨➡or⇦⬅	ガード不能
跳ね地雷	地雷刃中に⇩or⇧or⇩	ガード不能
紫電菊	⇧●●⬆●……	中、上、中……
虚空襲剣	⬅●⇦	ガード不能
朧車	⇩⇦⇨●	ガード不能
毒溜め	⇨●	特殊動作
毒霧	毒溜め中にボタンどれか押す	ガード不能
卍血桜	⇩●⇦●●●……	ガード不能
吉光ブレード	●	ガード不能
黄泉駆け	⇨➡●	中
スイープキック	⬆☆⬆●	下
無想	横移動中に●	特殊動作
転生	無想中に⇨	ガード不能
地雷砲	地雷刃中に●	中
銅閃華	卍車中に⇦●	特中
鋼閃華	銅閃華中に●	中
銀閃華	鋼閃華中に●	特中
金閃華	銀閃華中に⬆●	ガード不能
地雷刃～卍あぐら	地雷刃中に⇗●	特殊動作

固有技		
技名	コマンド	判定・種類
仰向けダウン～卍あぐら	仰向けダウン中に●	特殊動作
卍車～日向砲	⇩●●	中、中
流雪	横移動中に●	上
一輪堀り	⇩●	ガード不能
否・旋風剣	●	特殊動作
合掌	横移動中に●	中
社	横移動中に●	中
頭蓋	地雷刃中に●	上
バレリーナキック～日向砲	●⇩●	上、中
ステップインアッパー	⇦●	中
卍華輪	⇨●●	上、軸ずらし
バレリーナキックコンボ	●●	上、下
兜割り	⇦⬅●●	上段ガード不能
隼	⇩●	中
御霊削り	⇩⇦➡●	上段ガード不能
御霊返し	⇩⇧⇦➡●	上段ガード不能
地雷潜り	地雷刃中に⇩	特殊動作
地雷旋	地雷刃中に●or●	特殊動作
千覚朧車	卍あぐら中に●	ガード不能
千覚草薙砲	卍あぐら中に●●	上、中
投げ技		
技名	コマンド	判定・種類
ポジションチェンジ	相手に接近して●+⇨or⇦or⇧or⇩	投げ(●)
雫	相手に接近して●	投げ(●)
双破	相手に接近して➡●	投げ(●)
地獄車	相手の左側面に接近して●	投げ(●)
傀儡舞い	相手の右側面に接近して●	投げ(●)
忍法風塵	相手の背後に接近して●	投げ(×)
背向けからの投げつかみ	相手に背を向けた状態で●	投げ(●)
忍法櫓落し	相手に接近して⇩⇦⇨●	投げ(●)

キング

KING

COMMAND LIST

固有技

技名	コマンド	判定・種類
掌底		上、上
掌底アッパー		上、上、中
ドロップキック		中(ガード後よろけ)
サテライトドロップキック		中(ガード後よろけ)
ジェイルキック		中
ナックルボム		中
スーパーナックルボム	(ボタン押しっぱなし)	ガード不能
アリキック	or	下、下、下
アリキック(カウンター時)	or	下、下、下、下、下
エルボードロップ	(or or)	中
スマッシュアッパー		中
グランドスマッシュ	☆	下
ダイナマイトアッパー	しゃがみ状態から	中
フライングクロスチョップ		出始め上、後半下
フランケンシュタイナー(投げ間合い外)		特中
ライトストレート→レフトアッパー		上、中
レフトストレート→ライトアッパー	☆ or ☆	特中、中
ムーンサルトボディープレス	(背向け中でも可)	ガード不能
シャドーラリアット		上
ジャガーインパクト	(ボタン押しっぱなし)	上段ガード不能
ジャンピングニー	☆	中
スピニングスマッシュ	アリキック1発目後に	中
893・K		上
ブルータルサイクロン		中、中
ターンラリアット	背向け中に	上段ガード不能
レッグラリアット	横移動中に	上
ガード崩し	☆	ガード不能
ブラックボム	☆ ☆	中
ナックルボム	☆ (ボタン短く押しっぱなし)	中
スーパーナックルボム	☆ (ボタン長く押しっぱなし)	ガード不能
アッパーカット	横移動中に	中
かち上げエルボー	立ち上がり途中に	中
レッグブレーカー		下
ショルダータックル		中
ダイビングボディープレス		中
ローリングソバット		中
急所蹴り	背向け中に	中
エルボーフック		中、中
ネックカットキック		上
トラースキック		上
水平チョップ		上
ロードロップキック		下
フラッシングエルボー		中
アローストレート		上
ジャガーストレート		中
掌底→投げ(仮)		上、上、投げ
掌底→下段投げ(仮)		上、上、下段投げ
掌底アッパー→投げ(仮)		上、上、中、投げ
掌底アッパー→下段投げ(仮)		上、上、中、下段投げ

投げ技・返し技

技名	コマンド	判定・種類
ポジションチェンジ	相手に接近して + or or	投げ
ブレンバスター	相手に接近して	投げ
スイングDDT	相手に接近して	投げ
アルゼンチンバックブリーカー	相手の左側面に接近して	投げ
ニークラッシャー	相手の右側面に接近して	投げ
ハーフボストンクラブ	相手の背後に接近して	投げ(×)
コブラツイスト	相手の背後に接近して	投げ(×)
ストレッチバスター	相手の背後に接近して	投げ(×)
背向けからの投げつかみ	相手に背を向けた状態で	投げ
STO(仮)	相手に接近して	投げ
ツームストンパイルドライバー	相手に接近して	投げ
ジャイアントスイング	相手に接近して	投げ
フランケンシュタイナー(投げ間合い内)	相手に接近して	投げ(×)
フランケンシュタイナー(投げ間合い内、ガードせず)	相手に接近して	特中、投げ(×)
フィギアフォーレッグロック	相手に接近して	投げ
ココナッツクラッシュ	相手に接近して	投げ
マッスルバスター	相手に接近して	投げ

投げ技・返し技

技名	コマンド	判定・種類
ジャンピングパワーボム	しゃがみ状態の相手に接近して	下段投げ
ドラゴンスクリュー	相手の攻撃に合わせて	上中段右キック返し技
回転アキレス腱固	相手の攻撃に合わせて	上中段左キック返し技
アルティメットタックル	しゃがみ中に(or ☆)	ガード不能投げ(or)
タックルパンチ	タックル後に	投げ(or)
腕拉ぎ十字固	タックル後に	投げ
レイジウインド	腕拉ぎ十字固中に	投げ(×)
膝十字固	タックル後に	投げ
カゼスペシャル	膝十字固中に	投げ(×)
ストラングルホールド	仰向けダウン相手の頭側で	ダウン投げ
ジャイアントスイング	仰向けダウン相手の足側で	ダウン投げ
ゴールデンヘッドバット	仰向けダウン相手の足側で	ダウン投げ
フィギアフォーレッグロック	仰向けダウン相手の足側で	ダウン投げ
転がす(うつ伏せにする)	仰向けダウン相手の左側面で	ダウン投げ
転がす(うつ伏せにする)	仰向けダウン相手の右側面で	ダウン投げ
サーフボードストレッチ	うつ伏せダウン相手の頭側で	ダウン投げ
ハーフボストンクラブ	うつ伏せダウン相手の足側で	ダウン投げ
キャメルクラッチ	うつ伏せダウン相手の左側面で	ダウン投げ
弓矢固	うつ伏せダウン相手の右側面で	ダウン投げ
ロープ投げ	相手に接近して	投げ(×)
ロープ投げ～引き戻し	相手に接近して	投げ
ロープ投げ～投げ飛ばし	相手に接近して	投げ
ロープ投げ～叩きつけ	相手に接近して	投げ
ロープ投げ～後方取り	相手に接近して	投げ
ジャガードライバー	相手に接近して	投げ
ボストンクラブ	ジャガードライバー中に	投げ(×)
アーチロックフェイスバスター	ジャガードライバー中に	投げ(×)
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット時に	投げ
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット時に	投げ

スペシャルコンビネーション1

技名	コマンド	判定・種類
スタンディングアキレスホールド	相手に接近して ☆	投げ
インディアンデスロック	スタンディングアキレスホールド中に	投げ
ロメロスペシャル	インディアンデスロック中に	投げ(×)
S.T.F	スタンディングアキレスホールド中に	投げ
スコーピオンデスロック	スタンディングアキレスホールド中に	投げ

スペシャルコンビネーション2

技名	コマンド	判定・種類
アームブリーカー	相手に接近して ☆	投げ
トリプル・アームブリーカー	アームブリーカー中に	投げ
カワズ落し	アームブリーカー中に	投げ
ストラングル・ホールド	カワズ落し中に	投げ(×)
チキンウイングフェイスロック	アームブリーカー中に	投げ
ドラゴン・スリーパー	チキンウイングフェイスロック中に	投げ
ローリング・クレイドル	チキンウイングフェイスロック中に	投げ

ワンダフルメキシカンコンボ

技名	コマンド	判定・種類
リバースアームクラッチスラム(A)	相手に接近して	投げ
リバースアームクラッチスラム(B)	相手に接近して	投げ
バックドロップ	リバースアームクラッチスラム中に	投げ(or)
ジャーマンスープレックス	バックドロップ中に	投げ
パワーボム	ジャーマンスープレックス中に	投げ(×)
ジャイアントスイング	パワーボム中に	投げ
マッスルバスター	パワーボム中に	投げ

ベルウッドスペシャルコンボ

技名	コマンド	判定・種類
リバースゴリースペシャルボム	相手に接近して (or) or横移動中に	投げ
リバースゴリースペシャルボム	しゃがみ状態の相手に接近して	投げ
キャノンボールバスター	リバースゴリースペシャルボム中に	投げ(×)
マンハッタンドロップ	キャノンボールバスター中に	投げ
ドクターボム	マンハッタンドロップ中に	投げ(×)
ジャイアントスイング	ドクターボム中に	投げ
マッスルバスター	ドクターボム中に	投げ
キャノンボールバスター	横移動中に(相手の背後左右をつかんだとき)	投げ(or)
マンハッタンドロップ	キャノンボールバスター中に	投げ
ドクターボム	マンハッタンドロップ中に	投げ(×)
ジャイアントスイング	ドクターボム中に	投げ
マッスルバスター	ドクターボム中に	投げ

この夏、鉄拳4オフィシャルイベント全国で開催!

「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 2001」参加権利を勝ちとれ!

全国16ケ所でエリア別予選開催!

入場自由!鉄拳4で夏をしめくくれ!

2001.9.2「大江戸鉄拳夏祭」開催!

実施日　：2001年9月2日(日)
受付時間：12:00〜13:00(受付時間に間に合わない場合も入場は可能ですが、当日参加枠争奪戦には参加できません。)※会場混雑時には入場をお断りする場合があります。
実施場所：国際ファッションセンタービル(KFCビル)3Fホール　東京都墨田区横網1-6-1
アクセス：地下鉄大江戸線 両国駅 A1出入口直結／JR両国駅より徒歩7分

<当日実施イベント(予定)>

・連勝数を競う過酷な勝ち抜き戦!「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 2001」当日参加枠争奪戦
・華やかに集え!「鉄拳コスプレイベント」
・全国から選ばれた猛者達の宴!「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 2001」

*「鉄拳4」フリープレイコーナー設置!参加者全員にドリンク配布!　協賛

情報満載!「鉄拳4」情報は
ナムコ・ワンダーページでチェック!

・各キャラクター情報
・全国のお店のイベント等の情報
・オフィシャルイベントの詳細情報等々
・豪華プレゼントが当たる「鉄拳4キャンペーン」がナムコロケーションにてスタート!
詳細は店頭ポスター及びワンダーページにて!

Wonder Page
http://www.namco.co.jp/

おもな「鉄拳4」設置店舗　☆印はエリア別予選実施店舗

店舗名	住所	電話番号
ゲームチャリオット船橋店	千葉県船橋市藤原5−6−7日野ビル2F	0474−29−0406
ゲームフジ船橋店	千葉県船橋市本町4−40−1	0474−25−6393
CLUB　SEGA柏	千葉県柏市柏2−3−1	
ゲームジョイランド柏店	千葉県柏市柏1−4−21	047−162−2445
【茨城県】		
アミューズメントジャムジャム勝田店	茨城県ひたちなか市中根896−1	029−271−1525
ナムコランドさかいSC	茨城県猿島郡境町字鹿島下1327−1さかいショッピングセンター内	0280−81−1860
GAME PADDOCK +1総和本店	茨城県猿島郡総和町小堤1916−1	0280−98−5161
桜ノ牧アミューズパーク	茨城県水戸市小吹町2062−3	029−244−9900
ナムコランド水戸店	茨城県水戸市千波町2017−1	029−241−3444
アイアイ 茨大店	茨城県水戸市末広町3−8−27	029−227−8569
プレビジョイカム那珂店	茨城県那珂郡那珂町菅谷字寄居1593−8	029−295−2493
プレビジョイカム多賀店	茨城県日立市千石町1−6−4ローズポール内	0294−35−3993

(埼玉エリア)

店舗名	住所	電話番号
【埼玉県】		
ウェアハウス埼大通り店	埼玉県さいたま市栄和4−876−1	
プラボ与野	埼玉県さいたま市本町西3丁目8番10号	048−855−1131
ナムコランド越谷店	埼玉県越谷市谷中町二丁目55番地2	0489−60−2021
ビッグワン	埼玉県越谷市南越谷1−19−6	0489−87−3226
プリッズ桶川店	埼玉県桶川市加納164	048−771−7821
加須カタクラパーク ナムコランド	埼玉県加須市大門町20−58	0480−62−0826
プラボ岩槻	埼玉県岩槻市府内二丁目1番13号	048−798−7615
熊谷ナムコランド	埼玉県熊谷市銀座2丁目87−1CARPA内	048−527−3675
キャロム坂戸店	埼玉県坂戸市関間2−1511	0492−81−2324
アミューズメントスペースBOO-BOSS BOSS坂戸店	埼玉県坂戸市片柳1732−1	0492−84−9270
プレイシティキャロットららぽーと志木店	埼玉県志木市本町5−17−5ららぽーと志木SC内	048−474−0179
プラボ春日部店	埼玉県春日部市大字小渕字前田201番1	048−760−1016
ビッグキャロット SSC	埼玉県所沢市南永井1116埼玉スポーツセンター内	042−944−3421
☆プラボ上尾店	埼玉県上尾市柏座1−13−202F	048−776−4379
ゲームファクトリーマグマ川越店	埼玉県川越市脇田町9−3　KスクエアビルB1F	0492−22−8839
プラボ川口店	埼玉県川口市芝下一丁目8番の5	048−261−1032
ゲームファクトリーマグマ草加店	埼玉県草加市氷川町1132−1	0489−24−9800

(甲信エリア)

店舗名	住所	電話番号
【長野県】		
西沢双葉店	長野県伊那市上河原55西沢双葉店内	0265−76−1212
ナムコランドジャスコ佐久平店	長野県佐久市大字岩村田字水引1420番地2ジャスコ佐久平店	0267−66−3060
☆プラボ南松本店	長野県松本市宮田2−7西沢南松本店内	0263−26−9739
松電ビルナムコランド	長野県松本市深志1−2−30松電バスターミナルビル7階	0263−33−6416
プレイシティキャロット松本店	長野県松本市中央1−3−7セントラルビル内	0263−35−6744
プラボ上田店	長野県上田市大字秋和字立石354−3	0268−25−5036
アピナ諏訪IC店	長野県諏訪市沖田町4−41−8	0266−53−1181
GONDO+1長野店	長野県長野市権堂町2259	0262−37−5783
アピナ村山店	長野県長野市村山502−1	026−295−9911
アピナ長野大橋店	長野県長野市大字川合新田字村西964	026−225−8765
アピナ穂高店	長野県南安曇野郡穂高町大字穂高2450	0263−82−9248
ナムコランド飯田店	長野県飯田市座光寺3991番1	0265−23−9244
【山梨県】		
PLABO上石田店	山梨県甲府市上石田1−8−26	055−227−9715
プラット ハイランド駅前店	山梨県南都留郡河口湖町船津6663−11	
ゲームセンターA.C.T.	山梨県都留市田野倉965	0554−45−3999

(東京エリアA)

店舗名	住所	電話番号
【東京都】		
プレイシティキャロット金町店	東京都葛飾区東金町1−42−5いとう屋ビル	03−5660−1715
プレイシティキャロット田町店	東京都港区芝5−27−12	03−3452−8349
東京ビータン城	東京都港区台場1丁目6番1号デックス東京ビーチ	03−3599−6765
INTI	東京都渋谷区宇田川町31番2号渋谷ビーム	03−5457−3765
プレイシティキャロット花小金井店	東京都小平市花小金井1−9−20	0424−63−5177
プラボ荻窪店	東京都杉並区上荻1−13−10ハクサンビル	03−3392−7657
プレイシティキャロット駒沢店	東京都世田谷区駒沢2−1−1山国ビル 1F	03−3424−5272
プレイシティキャロット経堂店	東京都世田谷区経堂1−4−9	03−3427−3485
プレイシティキャロット烏山店	東京都世田谷区南烏山6−5−15	03−5314−2481
蒲田駅ビル	東京都大田区西蒲田7−68−1蒲田駅ビル屋上	03−3735−8330
蒲田イモンボウル	東京都大田区西蒲田8−24−12蒲田イモンボウル内	03−5703−3592
プレイシティキャロット柳屋ビル店	東京都中央区日本橋2−1−10柳屋ビルディングB2	03−3272−8377
プラボ調布	東京都調布市菊野台1丁目34−5	0424−43−4973
プレイシティキャロット TOC	東京都品川区西五反田7−22−17テーオーシービル B1	03−3494−2610
☆プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1−15−1宮田ビル	03−3943−6735

(東京エリアB)

店舗名	住所	電話番号
【東京都】		
☆(エリア別予選実施店舗はプレイシティキャロット金町店になります)		
ハイテクランドキューデン	東京都足立区西新井栄町2−7−2	03−3849−0391
ゲームファンタジア門前仲町店	東京都江東区富岡1−5−5	
ゲームプラザセントラル渋谷店	東京都渋谷区道玄坂2−29−11	03−5428−3261
タイトーステーション渋谷	東京都渋谷区渋谷1−24−12東映プラザB1F	
新宿プレイランドカーニバル	東京都新宿区歌舞伎町1−20−1 ヒューマックスパビリオン新宿歌舞伎町1・2F	
タイトーステーション新宿	東京都新宿区新宿3−22−7	
プレイマックス新宿店	東京都新宿区西新宿1−4−1プリンスビル	03−3342−3071
ゲームメイト	東京都杉並区阿佐ヶ谷南2−14−10倉橋ビル1階	03−3318−3854

(北海道エリア)

店舗名	住所	電話番号
【北海道】		
フラミンゴパラダイスII	北海道旭川市春光6区2条1丁目	0166−55−3355
プラボ札幌西町店	北海道札幌市西区西町北13丁目1番	011−671−0230
☆プラボ帝国座店	北海道札幌市中央区南3条西1丁目3番1号帝国座ビル1F	011−242−1033
札幌スガイビルパワープラント・プルプル	北海道札幌市中央区南3条西1町目8番地	011−231−7032
プレイシティキャロットロッポニカ店	北海道札幌市中央区南四条西三丁目4番地1	011−242−9881
ナムコランドサッポロファクトリー店	北海道札幌市中央区北1条東4丁目1番地1札幌ファクトリー1条館内	011−207−4410
スガイディノス札幌店	北海道札幌市白石区南郷通1丁目北8番1号	011−860−1212
札幌アミュージアム	北海道札幌市北区北6条西6丁目	011−281−3606
ダイナレックス小樽店	北海道小樽市築港11番5号マイカル小樽5番街3F	0134−21−6161
[illegible]	北海道稚内市港5丁目8番15号	0162−22−2233

(東北エリア)

店舗名	住所	電話番号
【青森県】		
プラボ青森店	青森県青森市大字石江字三好114−1	017−782−8022
【秋田県】		
プラボ秋田店	秋田県秋田市土崎港北七丁目77−34	0188−47−5080
ナムコランド大館店	秋田県大館市根下戸新町18番121号ロックショッピングタウン大館西店内	0186−42−4997
【岩手県】		
ナムコランド盛岡店	岩手県盛岡市南大通2−8−1	019−654−1775
【宮城県】		
ナムコランド利府店	宮城県宮城郡利府町利府字新屋田前2−1イオン利府SC2階	022−349−0766
プラボ仙台店	宮城県仙台市青葉区一番町三丁目8番9号Nビル	022−711−2660
☆プリッズ仙台店	宮城県仙台市青葉区中央1丁目2番3号	022−223−8382
タイトーステーション仙台	宮城県仙台市青葉区中央2−3−25	
プリッズスクラム店	宮城県仙台市泉区松森字後田45番1	022−373−3887
プラボ仙台泉店	宮城県仙台市泉区松森字上河原1−1	022−773−4171
ナムコランド名取店	宮城県名取市田高字沢目110番地	022−382−8820
【山形県】		
プレイシティキャロット山形店	山形県山形市香澄町一丁目1−1メトロプラザ	023−628−1205
カレッジスクエア	山形県山形市小白川町1丁目1−7	
プラボ酒田店	山形県酒田市こあら2−1−1	0234−23−0667
庄交モール ナムコランド	山形県鶴岡市錦町2−21庄交モール内	0235−24−7327
【福島県】		
PLABOいわき店	福島県いわき市平塩字古川21	0246−22−4636
ドリームファクトリー会津店	福島県会津若松市一箕町大字亀賀字川西119−1	0242−37−0057
ナムコランドイオンタウン郡山店	福島県郡山市松木町2−88イオンタウン郡山内	024−943−2715
ナムコランド郡山西店	福島県郡山市西ノ内2丁目11−35西部プラザ内	024−925−4617

(北関東エリア)

店舗名	住所	電話番号
【群馬県】		
伊勢崎ナムコランド	群馬県伊勢崎市宮子町122−2	0270−26−6750
関東スポーツセンター	群馬県館林市近藤町840	0276−73−2902
カルチャーパーク館林店	群馬県館林市富士原町932−1	0276−75−6061
the 3−RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田5−3−8 メディアメガ高崎内	027−310−6611
プラボ倉賀野店	群馬県高崎市倉賀野町2677−1	027−347−7655
ゲームキッズ	群馬県高崎市中紺屋町10	0273−21−8258
アピナ前橋店	群馬県前橋市荒牧町641	027−234−2702
☆プラボ前橋店	群馬県前橋市天川大島町3−3−6	027−223−7773
プラボ太田店	群馬県太田市植木野町253番地1カンケンプラザWOW	0276−22−7500
ナムコランド太田店	群馬県太田市植木野町701番地カンケンプラザWOW内	0276−22−6394
レジャーパーク藤岡	群馬県藤岡市中天王100番地4	0274−40−9588
【栃木県】		
シーサイドリゾート	栃木県宇都宮市睦町7−3	028−632−5006
プラボ宇都宮	栃木県宇都宮市梁瀬町1590−6	028−638−5011
安佐エース	栃木県佐野市堀米町614−8	0283−24−6326
キンカ堂佐野NL	栃木県佐野市堀米町朱雀地区	0283−21−5746
足利モールNL	栃木県足利市朝倉町245	0284−71−2112
タツミスポーツセンター	栃木県日光市野口十文字下40	0288−53−5338
【新潟県】		
メジャーロード見附店	新潟県見附市上新田町大字下野沖516−1	0258−66−8080
芸夢'S ZONE	新潟県新潟市南紫竹1−3−54	025−286−4117
プラボ新潟	新潟県新潟市堀之内南2丁目19番14号和合ビル1F	025−245−9631
ラパーク柏崎ナムコランド	新潟県柏崎市東長浜町4−15	0257−22−1668
白根プレイランドチャンス	新潟県白根市下塩俵字土居外1145−1	025−362−6871

(千葉エリア)

店舗名	住所	電話番号
【千葉県】		
ゲームチャリオット五井店	千葉県市原市五井2965−5	0436−23−5533
ゲームチャリオット辰巳店	千葉県市原市市原500−1	0436−41−9211
プラボ市原	千葉県市原市八幡海岸通1963−3	0436−42−5695
大[illegible]	千葉県市川市大町359	047−337−5001
ナムコランドサンペデック店	千葉県習志野市谷津1−16−1サンペディック内	047−477−5192
ゲームソニックビーム松戸店	千葉県松戸市松戸1172−1	047−360−2008
東京ガリバー松戸店	千葉県松戸市松戸1230−1ピアザ松戸1〜2F	047−366−6633
ナムコランド千葉北店	千葉県千葉市稲毛区長沼原町686番地	043−250−9711
☆プラボ花見川店	千葉県千葉市花見川区畑町2871番2の2	043−274−2922
ナムコランド幕張店	千葉県千葉市花見川区幕張町2丁目7701番地	043−273−3071
ラッキー中央店	千葉県千葉市中央区富士見2−8−1	043−222−5610
ゲームインファンファン北習志野店	千葉県船橋市習志野台2−6−17パチンコinならしの2F	047−461−9231
ゲームソニックエース津田沼店	千葉県船橋市前原西2−15−1	0474−75−8918

店名	住所	電話番号
パームシティ和歌山ナムコランド	和歌山県和歌山市中野31−1パームシティ和歌山店2F	0734−56−2266
《兵庫エリア》		
【兵庫県】		
K−CAT加古川店	兵庫県加古川市尾上町今福71	0794−53−6011
プラボ神戸西店	兵庫県神戸市西区伊川谷町別府字五丁坪20−1	078−978−5110
プレンティ店	兵庫県神戸市西区糀台5丁目6番1号プレンティ専門店2番館3F	078−992−0161
タロフォフォ	兵庫県西宮市田中町5−21TSビル1F	0798−32−0099
☆ブリッズ姫路	兵庫県姫路市飾磨区細江520番地姫路リバーシティSC内2階	0792−33−4280
青山スポーツG花北店	兵庫県姫路市砥堀下谷田341−3青山スポーツガーデン花北	0792−64−2206
プラボ豊岡店	兵庫県豊岡市中陰町字大工6173F	0796−24−2908
【岡山県】		
ナムコランド水島店	岡山県倉敷市東塚1丁目312−1086−456−0202	
《京都エリア》		
【京都府】		
ブリッズ宇治店	京都府宇治市菟道平町28番地アルプラザ宇治東3F	0774−33−7398
ナムコランドミップル店	京都府宮津市字浜町3012番宮津シーサイドマートMipple5F	0772−25−5087
☆ワンダータワー京都店	京都府京都市中京区河原町通四条上る下大阪町354番地	075−254−0765
メガドームゲームドッセ	京都府京都市伏見区横大路下三栖宮ノ後30−1	075−603−6621
プラボ京都南店	京都府向日市森本町佃15番7ワンダーシティ京都南2F	075−924−6262
【滋賀県】		
プラボ守山店	滋賀県守山市播磨田町308番地ACT守山2F	077−582−5626
プラボ草津店	滋賀県草津市野路町廣野1161番地の1ACT草津2F	077−569−0047
ワンダーパーク彦根	滋賀県彦根市竹ヶ鼻町43−1ビバシティ彦根2F	0749−27−6211
【福井県】		
ゲームファンタジオ敦賀店	福井県敦賀市昭和町2−22−37	0770−21−0399
平和堂西福井店ナムコランド	福井県福井市文京４−３−１平和堂西福井店４F	0776−29−0920
【石川県】		
ブリッズ鹿島店	石川県鹿島郡鹿島町井田と1−1クアトロブーム内	0767−76−2515
ユニー七尾店ナムコランド	石川県七尾市御祓町1番地パトリア内	0767−54−0734
プラボ松任店	石川県松任市幸明町191番地	076−274−6750
《中国エリア》		
【広島県】		
ナムコランド高陽店	広島県広島市安佐北区亀崎1−1−6フジグラン高陽店別棟	082−843−1458
プラボ五日市店	広島県広島市佐伯区吉見園1−27パレプレステージ1F	0829−21−8576
☆ブリッズ広島店	広島県広島市中区八丁堀11−6	082−222−8072
プラボ東広島店	広島県東広島市西条町大字寺家4757	0824−31−0180
フジグラン尾道店	広島県尾道市東尾道19−7	0848−47−8125
ブリッズビックボウル店	広島県福山市一文字町14番5号	0849−57−5400
ブリッズパークレーン	広島県福山市南手城町四丁目24番20号福山パークレーン内	0849−21−9928
プラボ福山店	広島県福山市南蔵王町5−270	0849−45−7716
ブリッズ松永ベイボウル	広島県福山市柳津町一丁目4番10号	0849−33−6201
【鳥取県】		
プラボ鳥取店	鳥取県鳥取市叶字八反田303番地1	0857−53−6855
【島根県】		
オートパーラーやすき	島根県安来市西荒島町33	0854−28−8502
プレイシティキャロット島大前店	島根県松江市学園2丁目28−8	0852−27−6428
プラボ宍道店	島根県八束郡宍道町大字佐々布208−12	0852−66−1433
【山口県】		
プラボ宇部店	山口県宇部市大字妻崎開作字崎25ノは884番地	0836−44−0700
ナムコランドメルクス宇部店	山口県宇部市大字東岐波字横尾東1498−2ハイパーモールメルクス宇部内	0836−59−0050
ナムコランド宇部店	山口県宇部市明神町三丁目1番1号フジグラン宇部店2F	0836−37−0172
ラッキー21	山口県岩国市川下町3−5−26	0827−24−2826
ナムコランドロック平生店	山口県熊毛郡平生町大字平生字西浜589−4	0820−56−7957
プールインエイト	山口県山口市周布町1−22	083−921−2760
スーパーOZ山口店	山口県山口市平井298−6	083−934−4377
ナムコランドサンパーク小野田店	山口県小野田市中川6丁目4番1号	0836−84−7175
プラボ徳山店	山口県徳山市大字久米字西神女3219番地	0834−26−1927
ネオ・プラボー	山口県防府市高倉1−3−30	0835−26−0228
ナムコランドメルクス柳井店	山口県柳井市駅南1番11号	0820−24−2040
《四国エリア》		
【香川県】		
やしま第一健康ランド	香川県高松市屋島西町2274−5やしま第一健康ランド内	087−843−1948
ゆめタウン高松店	香川県高松市三条町字中所608−1ゆめタウン高松店内	087−869−7650
【愛媛県】		
ブリッズ宇和島店	愛媛県宇和島市伊吹町字タカヒ甲912−2フジ北宇和島店内	0895−24−4051
バクバクハウス今治店	愛媛県今治市東門町5丁目13番1号	0898−34−1469
☆ナムコランド今治店	愛媛県今治市東門町5丁目13番1号フジグラン今治店内	0898−34−1469
ナムコランド姫原店	愛媛県松山市姫原2丁目4番28号パルティフジ姫原店 別棟	089−926−2030
ブレイドーム松山	愛媛県松山市余戸南4丁目9番40号	089−972−3000
ナムコランド西条店	愛媛県西条市玉津564番1	0897−53−8026
プレイシティキャロット西条店	愛媛県西条市朔日市766	0897−53−8471
【高知県】		
ゲームえの木	高知県高知市旭町3−104	0888−25−3293
ナムコランド高知店	高知県高知市帯屋町二丁目1番33号ストリートビル内	0888−23−8870
ナムコランド宿毛店	高知県宿毛市宿毛字鷺州5348−4パルティフジ宿毛 別棟	0880−63−0507
サニーアクシス南国店	高知県南国市大埇乙1009サニーアクシス南国店内	0888−64−4373
【徳島県】		
とくしまCITY	徳島県徳島市寺島本町東3丁目8番地とくしまCITY内	0886−54−8547
パワーシティ鳴門ナムコランド	徳島県鳴門市撫養町大桑島字濘岩浜4　1パワーシティ鳴門店	0886−85−8533
《九州エリア》		
【福岡県】		
プラボ飯塚店	福岡県嘉穂郡庄内町1039−1	0948−82−3885
楽市楽座210久留米店2F	福岡県久留米市東合川2−2−1	0942−43−8439
プラボ前原店	福岡県前原市大字浦志68番地	092−321−0487
ナムコランド筑紫野店	福岡県筑紫野市大字針摺30−10ゆめタウン筑紫野パート2	092−920−9034
プラボ直方店	福岡県直方市大字下境字牟田889−1	09492−4−7597
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2−7−6DADAビル	
タイトーステーション天神	福岡県福岡市中央区天神2−6−35	
プラボホークスタウン店	福岡県福岡市中央区地行浜2−2−1ホークスタウン内	092−833−8281
モンキーハウス本館	福岡県福岡市中央区六本松2−6−7	092−731−0052
スーパーアカトンボ香椎店	福岡県福岡市東区香椎駅前1丁目10−10	092−682−0555
ブリッズスポーツG香椎	福岡県福岡市東区千早3−6−37	092−682−2768
ジーカム和白店	福岡県福岡市東区和白3丁目27番69号	092−608−5881
☆プラボ福岡交通センター店	福岡県福岡市博多区中央街2−1福岡交通センタービル7F	092−434−3721
アミューズメントスペースオニマル	福岡県福岡市博多区那珂5丁目8−35	092−414−1450
ダイナレックス戸畑店	福岡県北九州市戸畑区汐井町2−2戸畑サティ2F	093−883−5061
ナムコランド小倉店	福岡県北九州市小倉北区西港町30−18	093−581−1126
フレンド	福岡県北九州市八幡西区黒崎町2−5−12	093−642−8922
【大分県】		
プラボ光吉	大分県大分市大字宮崎字スカワ696−1	0975−67−0977
ナムコランドわさだ店	大分県大分市大字玉沢字楠本755−1トキハわさだタウン内2F	097−588−8827
ブリッズ東大分店	大分県大分市萩原4−227−7	0975−58−6353
ゆめタウン中津店	大分県中津市大字島田134−1ゆめタウン中津内3Fゆめキッズ	0979−23−7753
プレイトピア ハイウェイ	大分県別府市石垣西10丁目2−32	0977−22−5558
杉乃井ホテルナムコランド	大分県別府市南立石2272杉乃井パレスU−ZONE	0977−24−9487
【佐賀県】		
プラボ佐賀店	佐賀県佐賀市白山2丁目184	0952−29−9907
【長崎県】		
プラボ浦上店	長崎県長崎市中園町6−23	095−848−2223
ナムコランド諫早店	長崎県諫早市永昌町17−62	0957−49−9363
西友諫早店	長崎県諫早市永昌東町2−1西友諫早店内RF	0957−23−3099
《南九州エリア》		
【熊本県】		
DCナムコランド熊本南店	熊本県下益城郡小川町河江1−1ダイヤモンドシティ熊本南内	0964−34−6646
大津ショッピングプラザアーク	熊本県菊池郡大津町大字室137大津SP.アーク内	096−340−3371
スポラ九品寺	熊本県熊本市九品寺5丁目10−15	096−372−5700
W.C.T	熊本県熊本市九品寺6丁目9番1その他25筆	
☆プラボ南熊本店	熊本県熊本市九品寺6丁目9番1その他25筆	096−375−1131
VIPファンタジア	熊本県熊本市新屋敷2−24−1	096−371−6162
フェスタ東バイパス店	熊本県熊本市保田窪2−12−20	096−387−5539
【宮崎県】		
ブリッズ サンボウル	宮崎県延岡市旭町2丁目1−1サンボウル内	0982−26−9503
ブリッズ宮崎店	宮崎県宮崎市学園木花台南3−31学園温泉クアハウスジェスパ	0985−58−1924
ナムコランド日向店	宮崎県日向市大字日知屋14798−1ハイパーモールメルクス日向内	0982−55−8037
ナムコランド東日向店	宮崎県日向市大字日知屋字古田町61−1ロックタウン日向内	0982−55−8252
【鹿児島県】		
プラッセだいわ鹿屋店	鹿児島県鹿屋市白崎町4−1プラッセだいわ鹿屋店内	0994−40−2672
【沖縄県】		
ブリッズ沖縄	沖縄県沖縄市字池原2141番地	098−939−8176
ナムコランド具志川店	沖縄県具志川市字前原幸崎原303番地イオン具志川SC内2F	098−983−6040
ゲームインナハ	沖縄県那覇市牧志3−2−1	098−863−1376
ゲームファンタジア荻窪店	東京都杉並区上荻1−16−16喜屋ビル	
ゲームズチームビガー	東京都清瀬市松山1−11−17	0424−94−1706
スマイル館	東京都千代田区神田神保町1−44	03−5283−3377
ハイテクランド キューデン	東京都足立区西新井栄町2−7−2	03−3849−0392
ウェアハウス入谷店	東京都足立区入谷7−8−11	
TQアミューズメント大岡山店	東京都大田区北千束3−28−17松本ビル1F	03−3728−6101
ワールドゲーム八重洲店	東京都中央区八重洲2−1八重洲地下街南1号	03−3275−2791
ゲームUFO町田ターミナル店	東京都町田市原町田4−7−3内藤ビル1F	0427−25−7033
ムー大陸東村山店	東京都東村山市本町2−12−7	0423−90−7196
ゲームプラザセントラル八王子店	東京都八王子市東町12−15セントラルビル	0426−44−0078
サミーズストリート118王子店	東京都北区王子1丁目18−8シルバー会館	
後楽園アミューズメントマシンミュージアム	東京都文京区後楽1−3黄色いビル2F	03−3817−6179
ゲームファンタジア シグマ1	東京都豊島区西池袋1−33−2第1シグマビル	
サントロペ池袋店	東京都豊島区東池袋1−29−1東相池袋ビル本館2F	
ゲームサファリ	東京都豊島区東池袋1−42−3	03−3981−2544
ゲームイデア	東京都豊島区南長崎5−25−15	03−5983−5333
池袋GIGO	東京都豊島区東池袋1−21−1	
アミューズメントスタジオZYX	東京都北区王子1−4−1	03−3912−8293
《神奈川エリア》		
【神奈川県】		
ダイエー 橋本店	神奈川県相模原市西橋本5−1−1ダイエー橋本店内	042−774−6504
アッシュール	神奈川県横須賀市三春町4−1−5	0468−28−5775
横浜高島屋港南台	神奈川県横浜市港南区港南台3−1−3横浜高島屋港南台店内	045−833−2211
港南台センター	神奈川県横浜市港南区港南台3−1−3港南台センターバーズ内	045−831−7170
ジアス上大岡店	神奈川県横浜市港南区上大岡西2−1−28	045−847−4780
ムー大陸新横浜店	神奈川県横浜市港北区大豆戸町塚田589−1	045−435−0610
フロンティア三ッ境店	神奈川県横浜市瀬谷区三ッ境6−1	045−365−1103
アメリカングラフティ	神奈川県横浜市西区南幸1−5−29	045−313−3906
横浜高島屋	神奈川県横浜市西区南幸1−6−31横高島屋店内	045−324−7034
☆プレイシティキャロット横浜	神奈川県横浜市西区南幸1 −2−7	045−314−7778
タイトーステーション横浜	神奈川県横浜市西区南幸2−17−1南幸共同ビル	
ハマボール	神奈川県横浜市西区北幸2−2−14ハマボール内	045−320−9291
ガリバー 青葉台店	神奈川県横浜市青葉区青葉台2−9−16フラワービル	
プレイシティキャロット伊勢佐木町	神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3−95	045−252−1164
横浜ワールドポーターズ	神奈川県横浜市中区新港2-2-1横浜ワールドポーターズ5	045−222−2567
プラボ鶴見店	神奈川県横浜市鶴見区元宮2−1−10	045−584−8585
アミューズメントパーク ネバーランド	神奈川県横浜市都築区中川中央1−36−16	045−912−6111
ワンダーパーク港北	神奈川県横浜市都筑区茅ケ崎中央5番1号港北東急百貨店SC内	045−948−5105
プラボ都筑店	神奈川県横浜市都筑区川和町846−1	045−929−3567
ブリッズ厚木店	神奈川県厚木市船子1282−1	046−250−7912
シルクハット京急川崎店	神奈川県川崎市川崎区駅前本町16−1	
さいか屋川崎	神奈川県川崎市川崎区小川町1川崎さいか屋店内	044−244−4677
ナムコランドジャスコ相模原店	神奈川県相模原市古淵2丁目10番1	042−750−2434
ゲームシティ相模原店	神奈川県相模原市清新7−1−4	042−786−1617
プラボ相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺5−5	042−750−3018
ゲームインファンファン 藤沢店	神奈川県藤沢市南藤沢19−15	0466−25−3255
シートピアYAZ平塚店	神奈川県平塚市田村字塚越5637	0463−51−1577
《東海エリア》		
【愛知県】		
プラボ長久手店	愛知県愛知郡長久手町菖蒲池504番	0561−63−8520
ナムコランド稲沢店	愛知県稲沢市天池五反田町1番地ユニー稲沢店	0587−34−1110
Uファクトリー岡崎	愛知県岡崎市井田西町17−4	0564−24−2581
M’Sパーク	愛知県豊田市寿町3−10	0565−71−0027
ユーファクトリー2	愛知県豊田市寿町7−25−1	0565−71−0222
ナムコランド豊田店	愛知県豊田市本新町5丁目120番地3	0565−35−6320
キングジョイ	愛知県名古屋市中区栄3−22−31	052−241−9515
AGスクエア栄店	愛知県名古屋市中区錦3−17−14	052−961−7599
シルクハット名古屋店	愛知県名古屋市中区錦3−24−3名古屋東映1F	
ヤングマン	愛知県名古屋市中区錦3−24−9	052−971−8735
アリス金山店	愛知県名古屋市中区金山1−14−9長谷川ビルBF1	052−322−7237
B−ZONE名古屋店	愛知県名古屋市中区新栄2−45−26	052−261−3111
プラボ中川店	愛知県名古屋市中川区富田町大字新家字永割1176−1	052−439−1250
ゲームシアター・ドラッピー レジャック店	愛知県名古屋市中村区名駅南1−25−1	052−583−0207
☆プラボ名古屋店	愛知県名古屋市熱田区新尾頭二丁目4番14号	052−683−8765
ハイテクセガ金山	愛知県名古屋市熱田区金山1−19−2	
パオ	愛知県名古屋市名東区高社1−260	052−771−2311
【三重県】		
ダイナレックス桑名	三重県桑名市新西方1−35マイカル桑名3番街2F	0594−24−6230
ブリッズ桑名店	三重県桑名市新西方1丁目43番	0594−24−5148
GAME OFF四日市店	三重県四日市市日永1−2−9	0593−49−1041
オアシス御殿場	三重県津市大字藤方1029−1	0592−28−7050
ベルシティナムコランド	三重県鈴鹿市庄野羽山四丁目1番2号イオン鈴鹿SC内2F	0593−75−0633
【岐阜県】		
ワンダーパーク岐阜店	岐阜県羽島郡柳津町丸野三丁目3番6カラフルタウン岐阜内	058−388−7658
ゲームファンタジアン	岐阜県羽島郡柳津町佐波205−1	0582−79−0085
【静岡県】		
ナムコランド大井川店	静岡県志太郡大井川町下江留1327番地大井川ショッピングセンター内	054−662−1447
ゲームインプリンス	静岡県清水市天神1−2−6,054−364−8012	
静岡伊勢丹	静岡県静岡市呉服町1丁目7番地株式会社静岡伊勢丹内	054−251−2211
アップル伊呂波店	静岡県静岡市新伝馬町3−23−16	054−273−7021
プレイシティキャロットアピア店	静岡県静岡市中吉田15−8	054−263−8604
チャーリーワン平和店	静岡県静岡市平和3−20−33	054−205−4605
the 3-RD PLANET OZ	静岡県浜松市宮竹町322−1	053−466−3387
GAME OFFいろは店	静岡県浜松市高丘東1−1−3	053−439−4536
ブリッズ南浜松店	静岡県浜松市新橋町1927−2	053−442−7235
プレイシティキャロット浜松店	静岡県浜松市坪井町4183番地の1ポート24浜松店	053−440−5388
ピンポップ・レーン/PLID’S	静岡県浜松市入野町6353−1	053−447−6561
《大阪エリア》		
【大阪府】		
PLABO貝塚店	大阪府貝塚市王子921	0724−36−3680
西友高石店	大阪府高石市加茂1−21−22西友高石店内4F	0722−62−7035
パラシオ	大阪府高槻市高槻町16−11	0726−84−7082
プレイシティキャロットサンピア	大阪府堺市鴨谷台2−2−1サンピア内2F	0722−99−8810
中モズワコーレーンズ	大阪府堺市金岡町1181	0722−52−8585
しんかなCITYナムコランド	大阪府堺市新金岡町5−1−1しんかなCITY3F	0722−50−3548
ジョイランド京阪	大阪府守口市桜町3−10	06−6992−2735
チャレンジャーガムガム店	大阪府吹田市岸辺南1−24−9	06−6317−0433
チャレンジャー関大前店	大阪府吹田市千里山東1−14−2	06−6389−8072
パレ・フタバ関大前店	大阪府吹田市千里山東1−7−18	06−6337−2801
ナムコランド南摂津店	大阪府摂津市東一津屋4番10号アトリウム南摂津SC内2F	06−6340−7652
ブリッズ日根野店	大阪府泉佐野市日根野2496番地の1ジャスコシティ日根野店2	0724−68−1427
パレ・フタバ松之浜店	大阪府泉大津市松之浜町1−2−53	0725−22−8128
スカイシティ泉南ナムコランド	大阪府泉南市北野2−810スカイシティ泉南店内3F	0724−85−2971
ブリッズすみのえ店	大阪府大阪市住之江区泉1丁目1番82号マグスミノエ1F	06−6682−6856
ファミリー天国	大阪府大阪市大正区泉尾4−13−11	06−6555−8621
心斎橋GIGO	大阪府大阪市中央区心斎橋筋2−2−19	
☆プラボ千日前	大阪府大阪市中央区千日前2−9−17アムザ1000 3F	06−6634−7031
プレイシティキャロットなんば店	大阪府大阪市中央区難波3−6−17	06−6633−8030
リノ戎橋店	大阪府大阪市中央区難波3−7−4	06−6633−6151
PLABO−AV’S	大阪府大阪市中央区難波5−1−60なんばCITY南館2F	06−6644−2810
プレイシティキャロット京橋店	大阪府大阪市都島区東野田町5−1−19	06−6358−1585
ベアーランド鶴橋店	大阪府大阪市東成区東小橋3−16−2	06−6974−3922
純情モンテカルロ	大阪府大阪市北区小松原町4−5	06−6311−6069
プラボ梅田店	大阪府大阪市北区小松原町4−7ニュー大東洋ビル3階	06−6365−0804
プラボ梅田2号店	大阪府大阪市北区小松原町4番12号	06−6362−2088
明大モンテカルロ	大阪府大阪市北区小松原町5−5	06−6365−5996
ノースワン	大阪府大阪市北区曽根崎2−11−23	06−6312−3193
百又ゲームコーナー	大阪府大阪市北区茶屋町2−16	06−6372−1016
プレイシティキャロット第4ビル店	大阪府大阪市北区梅田1−11−4−B200	06−6341−8263
ニューウメダ	大阪府大阪市北区梅田1−3−B−100大阪駅前第一ビルB1	06−6345−9292
アルカディア	大阪府大阪市淀川区西中島3−15−11新居第8レジャービル1F	06−6390−3070
ミッキー2	大阪府大阪市浪速区恵比須東1−17−14	06−6643−6145
よしもとアミュージアム	大阪府大阪市中央区難波千日前12−35 スイングよしもとビル1F	06−6641−7033
セルシーランド	大阪府豊中市新千里東町1−5−2	06−6832−8816
ディーノ枚方店	大阪府枚方市岡東町12−3−205	072−846−3303
プラボ枚方店	大阪府枚方市宮之阪4−48−12ベルパルレ内	072−898−3260
【奈良県】		
ブリッズ榛原店	奈良県宇陀郡榛原町下井足49番地の1サンワショッピングシティ	0745−85−2132
K−CATツインゲート店	奈良県橿原市十市町1222−1	0744−21−1122
ブリッズタカダ店	奈良県大和高田市東雲町14番14号	0745−53−7930
【和歌山県】		
ジャスコ海南ココ店	和歌山県海南市日方1290−72ジャスコ海南ココ店内3F	07348−3−4411
ブリッズ田辺店	和歌山県田辺市稲成町新江原3165パビリオンシティ田辺店C館	0739−25−5175
オリオリ	和歌山県和歌山市元寺町1	0734−28−0003
プレイシティキャロット和歌山店	和歌山県和歌山市雑賀町77	0734−31−8559

じっくり考えて答えを導く、本格派思考パズルゲーム！　今回は基礎攻略第2弾と、みなさんお待ちかねの原画集の2本立てでお送りします。

　　Text：京城

カーソルの見方

1：この範囲内にある星を探すことができます。また、3の数字が0のときは範囲内のパネルを一度にめくることができるのを覚えておきましょう。
2：この赤いヘクスに合っているパネルをめくったり、マーキングしたりできます。
3：カーソル内に隠されている星の数を表しています。

探してめくろう

星探しの基礎

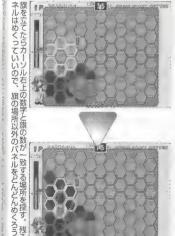
マップ内の星を探すことが目的の本作。最初は戸惑うかも知れないが、まずは2つのボタンの役割を覚えていこう。

レバーで操作するカーソルの説明は左の通り。カーソルはマップの端に位置したときに限り、ヘクス（6角形）の数が4つや6つになり、形が変化することを覚えておこう。

また、星のあるパネルをBボタンでマーキングしておくことも重要だ。

マーキングしていない状態で星パネルをめくると爆発が起こり、ペナルティとしてタイムが減ってしまうし、周囲のめくったパネルが裏返ってしまうので、必ず星パネルにはマーキングしておこう。

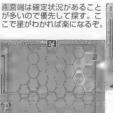
星の位置がわかったら、そこを起点に

旗を立てたらカーソル右上の数字と旗の数が一致する場所を探す。残るパネルはめくっていいので、旗の場所以外のパネルをどんどんめくろう。

ひとつでも星の位置が確定したら、その星をマーキングし、カーソル内に入れつつ周囲を探ってみよう。そこでカーソル右上の数字と、マーキングしている旗の数が同じになったらしめたもの。旗が立っているパネル以外は星は存在しないパネル。つまり、残りのパネルは全部めくってしまってもいいことになる。

仮に旗が1つでカーソル内に7つパネルがあるなら、旗以外の6つのパネルをすべてめくれる。これが今後のゲーム進行において、大きな進展に繋がるのは言うまでもない。

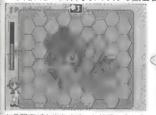
マップ上のパネルが少なくなれば、残りのパネルの中身を判明させるのも楽になる。ステージ開始直後に、どれだけ素早くパネルをめくれるかが勝負のカギを握るぞ。

行き詰まったら、何も手をつけていない場所を探そう。活路を見つけ出そう。

画面端は確定状況があることが多いので優先して探す。ここで星がわかれば楽になるぞ。

スタート直後はマップ上をなぞるようにカーソルを動かし、星の位置を把握しよう。

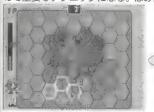
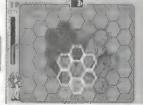
まず最初に確定位置を探そう

まず、カーソルを動かしてみて、右上の数字が0になる場所を探してめくる。このときはカーソル内のパネルが全部同時にめくれるので覚えておこう。

また、カーソル内のパネルの数と右上の数字が一致したときはすべてが星だ。

ある程度パネルをめくった状態からなら、星を推測するのが楽になる。

最初はとりあえず右上の数字が0の場所を見つけてどんどんめくっていくといい。

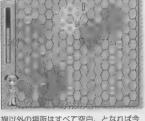
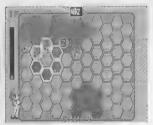
はみ出しているヘクスが狙い目

めくっていないパネルを1つだけカーソル内に入れれば、カーソル右上の数字は0か1しか表示されない。これは、確実に星があるかを瞬時に判断できるので重要なテクニックになる。はみ出しているパネルは優先して狙おう。

このように、はみ出しているパネルを探すと非常に星探しが楽になる。

カーソル内のパネルが1つだけなら星の有無は確実に判別可能。

スタシー事典　このゲームを作った会社「有限会社グレフ」のHPアドレスは http://www.grev.co.jp/ だ。コンテンツは、スターシーカーのインストラクションカードが見られたり、[illegible]れたりとオイシイ情報がGETできるぞ！　スタシーマニアな君は今すぐアクセスしてみよう！

めくる時間がもったいないので、ここからここまでは空白と覚え、別の場所を捜索。

旗以外の場所はすべて空白、となれば今全部めくっておきたいところだが……。

めくったパネルが目印になるので、空白の位置が覚えやいはず。

覚えられないなら、次に星を探す方向のパネルを3枚だけめくればいい。

手数を減らせば世界が変わる！ 一歩先の星探し

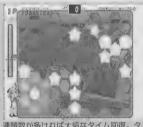
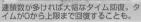
時間制限が厳しくなる後半面をクリアするには、素早い判断と操作が必要不可欠。めくるパネルを減らし、できる限り時間を短縮していこう。

先に進むほど、持ちタイムの少なさに絶望的な気持ちを味わうことが多くなる。そこで紹介するのが空白のパネルの位置を暗記し、なるべくパネルをめくらない攻略だ。

カーソル右上の数字とカーソル内の旗の数が一致した状態で、確定した空白をめくらずにその位置を覚え、次の場所の捜索にかかれば、空白部分をめくる手間がはぶける。こうすることにより、時間が短縮できるというわけだ。

また、覚える空白の位置が増えすぎると慣れないうちは混乱してしまうはず。その場合は、まだめくっていないパネルが多い所のパネルを2～3枚めくるようにすればいい。

後半では必須テクニックになるので練習しよう。

連鎖数が多ければ大幅なタイム回復。タイムが0から上限まで回復することも。

タイムが無くなる寸前まで、マーキングし、ぎりぎりで星パネルをめくろう。

持ちタイムの回復

星のパネルをめくると持ちタイムが回復するが、この回復量が連鎖数に比例して増加するのは前号でもお伝えした通り。実際のプレイではできるだけ多くマーキングし、タイムが0になる寸前で星のパネルをめくってタイムを回復させていくと進みやすい。

どきどきアイドル館♥

ゆい

紫村 優衣 19才

身長：156cm
体重：46kg
3サイズ：B86 W59 H85
好きなもの：おでん・和菓子
キライなもの：ピーマン・運動

デザイナーコメント

正統派でわかりやすい感じのデザインしてみました。明るいドジっ娘がコンセプト。まあ最近はこんな衣装のアイドルはみませんが。髪型とか結構気にいってます。そーいやこの3人、ユニット名はなんなんでしょう？（決めてない）by香川友信

スターシー事典 ディレクターコメント【ゆい】：コンセプトは「アイドル3人組」……あとはオマカセ、という過酷（？）な条件で香川氏にデザインしてもらいました。感謝！ ユニット名……そーいや決めてませんでしたね。そのまんま「スターシーカー」？ 何かいい名前募集！ byマルヤマ（グレフ）

どきどきアイドル2号館
もえ
檜山 萌 18才
身長：149cm
体重：43kg
3サイズ：B72 W60 H74
好きなもの：ぬいぐるみ・へんな生きもの
キライなもの：ゴキブリ・アボガド
デザイナーコメント
元気なお子様がコンセプト。（でも年は18だけど）お子様なので感情の起伏が激しい感じでキャラアニメも作っててみました。ほっぺは某キャラから引き続きつけてみました。なにかといわれても困るんですが……それっぽければOKです。by香川友信
なつき
宝生 奈都紀 20才
身長：162cm
体重：48kg
3サイズ：B90 W58 H88
好きなもの：読書・辛いもの
キライなもの：犬・梅干し
デザイナーコメント
2面性のあるキャラにしたかったんですよ。なので家では眼鏡を掛けさせました。ええ、完全に趣味です。でもこのゲームセリフがほとんどないので性格とかわかりにくいですね。スミマセン……。by香川友信
独特の雰囲気が新鮮！
スタシー事典
ディレクターコメント【もえ】：某エジプト娘？（禁句）多分一番人気出るだろうなぁと思い、中級者の壁（ステージ2）になってもらいました。……年齢についてはいろいろお察しください……
【なつき】：個人的には一番のお気に入り娘です。という訳でスターシーカーモード最後の壁に。セリフが無いのはこちらのせい（無茶な開発期間）です、スミマセン。byマルヤマ（グレフ）

ガンダムはあと10年遊べる……

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン

巷ではまだまだ続く1年戦争だが、本誌での攻略は最終局面を迎えた。今月はCPU攻略や各モビルスーツの防御力、格闘戦の知識など、役立つ情報を発信しよう。

発売元：バンプレスト　開発／販売元：カプコン

3D視点のバトルゲームを得意とするゲーマーから、背広を着たサラリーマンまで幅広い層に支持されている本作。

ネットワークゲームライクな飽きのこない作りに加え、無駄のない操作系とシステム群は、称賛に値する。まだプレイしていないなら、まずは触ることだ!!

最終防衛ラインを突破せよ

CPU戦 小ネタ集 その2

最後のCPU戦攻略は、2人協力プレイを前提として、両軍それぞれの難所の突破法を解析していこう。

ジオン公国軍協力プレイ

ジオン公国軍の協力プレイでの難所は2ヵ所。ジャブロー地下と、最終面のア・バオア・クー内部である。ジャブロー地下はジャブロー地上からスタートすることで解消できるので、ア・バオア・クー内部のみ攻略をしていこう。

ア・バオア・クー内部では、敵機の出現順を把握しないとやっかいなことになる。連邦軍最初の布陣は、ガンダム&ガンキャノン。最短のクリア方法はガンダム2機、ガンキャノン1機の破壊なので、最初は臨機応変に戦っていこう。

どちらか1機を破壊するとガンキャノンが出現する。このガンキャノンは無視し、最初から配備されていたモビルスーツを狙っていこう。

残った1機を破壊するとガンダムが出現し、最後はガンダム&ガンキャノンの布陣になるはず。ここで新たに出現したガンダムのほうを破壊すれば、クリアとなるぞ。

ポイントは、ガンキャノンを2機倒さないこと。2機破壊してしまうと、最後にガンダム2機と戦うはめになるからだ。これは覚えておこう。

最終面の布陣はガンダムとガンキャノンのコンビ。どちらを狙っても問題ないが、まずはガンダム集中でいいだろう。

ガンダムを倒すとガンキャノン2機になるが、倒すのはどちらか一方だけにしよう。ガンキャノン2機撃破は禁物だ。

ガンキャノンを2機撃破してしまうと、ガンダムが2機に！　こうなると厳しい。

地球連邦軍協力プレイ

連邦軍最大の難所は、[illegible]といってもア・バオア・クー外部であろう。モビル[illegible]ー(ビグロかブラウ・ブロ[illegible])ゲルググ2機と、強力な[illegible]でスタートするのである。ゲルググ2機だけでも[illegible]い中、やっかいなモビル[illegible]マーにどう対処するか。

ここはあえて相手にしない[illegible]法をオススメする。ア・バオア・クー外部の最短クリアは、ゲルググ3機、ジオング[illegible]撃破なので、それを目指そう。

ガンダムで挑む場合、[illegible]ゲルググに対してはビームライフル[illegible]ル連係が必須となる。ビームライフルがヒットしたら[illegible]

新・起き上がり攻め

ガンダム限定の、CPU[illegible]で有効な起き上がり攻めをここで紹介しておこう。

まず相手をダウンさせ[illegible]手の起き上がり格闘が当た[illegible]かどうかの距離まで近付[illegible]近付いたら左を向き、相手の起き上がりに合わせてバックステップ(レバー右2回入力)するのだ。これで相手の起き上がり攻撃はかわせるはず。その後、相手の起き上がりの無敵時間が切れるタイミングを狙って、射撃を行なおう。

この方法を使うと射撃武器の認識範囲(射界)が広がるようで、相手がどのような動きをしても当てることができる。バズーカならば再びダ[illegible]

新・起き上がり攻め補足：ガンダム限定と書いたが、一応ほかの機体でも可能。武器を右手に持っている機体ならば、応用ができるようだ。ただ、モビルスーツの性能的に厳しいので、あえてガンダム限定とさせてもらった。また、この戦法は対戦でも有効。横転などにも対応する必要があるので難度は高くなるが、バズーカの有効な状況が見つかったのはうれしい限り。

実質ダメージを知ろう

防御力と軽減率

たとえ同じ武器でも、すべての状況で同じダメージを受けるわけではない。機体ごとの防御力に加え、状況により変化する防御力も理解していこう。

Text：[illegible]

機体名	ダメージ	防御力
ガンダム	115	C
ガンキャノン	111	B
ガンタンク	107	A
GM	119	D
旧型ザク	111	B
ザク	111	B
シャア専用ザク	115	C
グフ	111	B
ドム	111	B
ゴッグ	111	B
ズゴック	111	B
シャア専用ズゴック	115	C
アッガイ	111	B
ゾック	107	A
ギャン	115	C
ゲルググ	115	C
シャア専用ゲルググ	119	D
ジオング	115	C

※表内数値は編集部調べです

各機体の防御力

各機体の防御力を調査するために使用した武器は、地球連邦軍からはガンダムのビームライフル、ジオン公国軍からはシャア専用ゲルググのビームライフル。どちらも基本攻撃値が120となっている。そして、実際にはどれだけのダメージを受けるかを全機体で調査。左の表にまとめてみた。なお、ダメージは4人対戦モードで、どの機体も撃破されておらず、耐久力がMAX状態からのものだ。

ガンダムのビームライフルは攻撃力120となっているが、これはあくまでも基準値。

各機体によって設定された防御力によって軽減され、それが実際のダメージとなる。

これらの結果から、4段階の防御力が設定されていることがよく分かる。また、これらにより各ダメージの軽減率を算出してみると……、

A－89.1%
B－92.5%
C－95.8%
D－99.1%

となる。

最大の軽減率を持つ機体はゾックとガンタンク。基本攻撃値の低いザクマシンガンを例にとると、16ダメージが14ダメージとなり実質軽減値は2だが、攻撃値の高いビームライフルでは実に13ものダメージが軽減されている。ゾックとガンタンクは、実際の耐久値（前者が600、後者が640）以上に「固い」機体だと認識しておきたい。

防御力Aともなれば軽減率は高く、受けるダメージはかなり減ってくれる。

隠れた根性値!?

実は、左の表にまとめた数値は状況によって変動することがある。その条件の一つが、特定の機体の耐久値が一定値を下回った場合だ。

根性値とも呼べるこの補正が適用される機体は、ガンダム、ゲルググ、シャア専用ゲルググ、ジオング。どれも総コストの半分を超えるものばかり。高性能だがリスクの高い機体に、ちょっとした救済措置が施されているわけだ。実際には耐久値が200を切った辺りから適用され、防御力がワンランク上がる形になっている。余談だが、現時点では防御力が下がるような条件は見つかっていない。

すべての機体に適用はされないが、耐久値が減ってくると防御力がアップする。

撃破順	戦力ゲージ消費量	シャア専用ザクの防御力	シャア専用ゲルググの防御力
シャア専用ザク	175	C	D
シャア専用ザク	350	B	D
シャア専用ザク	525	S	B
シャア専用ザク	175	C	D
シャア専用ゲルググ	500	A	C
シャア専用ゲルググ	325	B	D
シャア専用ザク	500	A	C

※表内数値は編集部調べです

戦力による根性値!?

前述した条件のほかに、戦力ゲージの残量によって防御力がアップするようだ。シャア専用のザク&ゲルググで調査してみたので解説しよう。

まず左表上段のパターンから。ザクを撃破された時では、ザク・ゲルググともに変化なし。もう一度ザクを撃破されると、失った戦力ゲージは350と半分を超過。ザクにのみ防御力アップが[illegible]された。さらにザクを撃破されると、両機体ともに防御力が2ランクアップ。消費戦力ゲージ350〜525の[illegible]二つの防御力アップポイントがあることが分かる。[illegible]に防御力Sランクは、[illegible]ダメージが104にまで軽減される（軽減率は86.[illegible]）。

別のパターンも見てみよう。ゲルググとザクの両方が撃破されると、両機体とも[illegible]力がアップ。消費戦力[illegible]500の辺りに、防御力アップのポイントがある[illegible]

[illegible]

防御力は基準値を含め[illegible]ほど設定されている[illegible]ことになる。

最大軽減率？：シャア専用ザクとギャンの組み合わせなら、ザク×2撃破、ギャン撃破で、消費戦力ゲージを極限（600）に近づけることが可能だ（175×2+245=595）。このとき、シャア専用ザクとギャンへのビームライフルの実質ダメージは97となり、おそらくゲーム中最大の軽減率を体験できることになる。ほかの組み合わせも探してみてはいかが？

ロマンも捨てたものじゃない
格闘を見直す

リスクを減らす近代戦術において、使用頻度が抑えられている感のある格闘攻撃。しかし、有効な使い方を押さえておけば、ヒットさせるチャンスはあるはずだ。

Text ちゃっきー

パターン1 ジャンプ格闘を使った起き攻め法

ジャンプ格闘は、一部のモビルスーツを除き、追尾性能が高く使いやすい。これを利用すれば、有効な起き攻めを組み立てることができる。ダウンを奪った後は離れて様子見……という手堅い選択ばかりでなく、ときには一気に攻めてみてはどうだろうか。

まずダウンを奪ったら、相手が起き上がる前にジャンプしておく。ブーストを小刻みに押しながらタイミングを計り(同時に左右に移動しておくといい)、起き上がりの無敵時間が切れる瞬間を狙ってジャンプ格闘を重ねよう。この戦法の長所は、起き上がり後すぐジャンプする相手に格闘をヒットさせられること。地上にいる相手にも当然ヒットするので、奇襲効果は高い。

ただ、ドムのようにジャンプ格闘の振りがコンパクトな機体の場合、地上の敵とジャンプしようとする敵の両方を、同じタイミングで斬ることはできないので注意したい。

起き上がってすぐに射撃などで迎撃してくるようなら、ジャンプ中の移動を長くしてタイミングをずらす。このほか、空中バックダッシュから の射撃なども交ぜ、相手の的を外していこう。

—対策—

この攻めに対しては、迷いなく左or右ステップを繰り返すのが効果的。タイミングによってはくらうこともあるが、ほぼ避けることができる。ただ、その後着地格闘でさらに攻められる恐れもある。格闘を一点読みしたら、後方ステップを使おう。

起き上がりの無敵終了タイミングに合わせて格闘。起き上がりのジャンプを封じる。

ブーストで空中状態を維持しながら左右に移動し、タイミングを計る。ある程度の高さを保ったほうが、対応されにくい。

迎撃してくる相手には、格闘のタイミングをずらすことで対応していくのがセオリー。

パターン2 空中ダッシュ格闘の活用

空中ダッシュ格闘はジャンプ格闘と違い、追尾性能に優れるモビルスーツが限定される。GMやドム、量産型ゲルグなどが、優秀な性能を持つモビルスーツの例だ。

上で紹介した起き攻めのバリエーション増加に使うのが、主な活用法。空中で左右に少し移動した後、相手の背後方向に空中ダッシュして格闘を仕掛けよう。これもタイミングを変えることで、地上で迎撃しようとする相手にも対抗できる。空中ダッシュ中に敵機の様子を見て、その動き次第で仕掛けるタイミングを切り替えられれば理想的だ。なお、敵機の真上を通過すると ロックオンが外れてしまうので、その後スムーズに行動[illegible]くなるので注意したい。

また、空中ダッシュはゲルググのナギナタ回転斬りで[illegible]便利。こちらは、ジャンプで[illegible]し、すぐに斜め前へ空中ダッシュ[illegible]し、側面から格闘を仕掛けるのがコツだ。ステップで[illegible]込むよりも対応されにくい[illegible]

—対策—

空中ダッシュ格闘は、空中の敵を捉えにくいのが欠点。空中に逃げればくらうことは少ない。もちろん、タイミングを計って射撃などで迎撃するのもOK。距離によっては、見てからの対処も可能だ。敵機のみに集中すれば惑わされずに済む。

パターン3 ステップ格闘を中心とした戦略

ステップ格闘も、モビルスーツによって性能に大きな差がある。使い勝手がいい機体として挙げられるのは、シャア専用ゲルググやガンダム辺りだ。これらのモビルスーツは、近距離でのステップで敵機の攻撃をかわしたあと、積極的に反撃していきたい。

その中で少し様子が違うのが、ギャンのステップ中特殊格闘。驚異的な出の早さから、こちらから仕掛ける攻撃としてもかなり優秀だ。格闘特化型機体としてのギャンを支える生命線ともなっている。

ただ、これ一辺倒ではやはり問題がある。後方ステ[illegible]

対応されにくいステップ中特殊格闘だが、後方ステップでかわされることも多い。

距離を離そうとする相手には、低空ジャンプ格闘が効果的。突進力が大きな[illegible]

—対策—

ギャンに対しては、格闘の間合いまで近付かせないことが第一。危険な距離になる前に、ジャンプで逃げてしまうのが最も手堅い。もし近距離になってしまったら、横ステップと後方ステップ、先読みの射撃を使い分けて、読み合いにするしかない。

G事典　1対1の状況であれば、十分実戦レベルになる格闘。しかし、もう一人の敵まで考えると、やはり不安要素は残る。ヒットさせているにも関わらず攻撃中にもう一機の射撃を受け、そこから連続攻撃をくらう……、ということも少なくないからだ。最終的な結論は、チームの事情と作戦次第。パートナーの援護が信頼できるようなら、格闘の効果は倍増するぞ。

ステージ道中に出現する敵データ

敵	①	②
ゴブリン	100	1
タガー	2000	4
ガーゴイル	1500	15
鬼飛火(おにとび)	500	5
苛炎門(かえんもん)	2000	[illegible]
牛頭鬼(ごずき)	6000	19
馬頭鬼(めずき)	6000	15
天龍(てんりゅう)	10000	33

圧倒的な臨場感の最終面を体感せよ!!

ZERO GUNNER 2

ゼロガンナー2

最終回となる今回は、ステージ7の攻略で締めくくろう。パターン性に強い面なので、できれば敵の出現位置などを完全に把握しておきたい。

※本記事の攻略パターンは、ホーカムでのプレイを前提に構成されています。

Text：善之字元帥

㉖ 中ボス：天龍

タワー基底部のハッチから、ドラゴン状のメカ「天龍」が登場。ときおり画面外に消えながら攻撃してくるため、次に出現する場所が分からないとミスは避けられない。左の写真を見て、出現法則と弾避けポイントを覚えてしまおう。なお、天龍を倒すと、舞台はタワー頂上部に移る。

最初は左下から。いきなりオプションアタックを使い左上から撃ち込もう。

2回目は右上から出現。自機は右下に置いて弾避け。弾の間隔がかなり狭い!

3回目は右上から時計回りに回る。自機の弾避けルートは写真を参考に。

㉒〜㉕ タガー地帯

序盤で登場したタガーが再登場。ここでの編隊は4機ずつ、右上→左下→左上→右下の順に出現する。最初に自機を画面中央に置き、時計回りに射撃角を切り替えながら撃ち込むべし。

ここも出現位置を覚えておかないと厳しい。時計回りに射撃角を切り替えること。

⑮〜⑳ ガーゴイル地帯

3ウェイ+αの攻撃を仕掛けてくるガーゴイルは、できれば出現位置をすべて覚えておきたい。攻略法は弾幕の中に入らず、ガーゴイルの側面に回り込みつつ撃ち込むのが基本になる。

ガーゴイルに対しては、弾の飛んでこない側面に回り込んで撃ち込むのが得策だ。

⑨〜⑩ 中ボス：牛頭鬼と馬頭鬼

まずは中ボスの出現と同時にオプションアタックを使用し、画面右上に移動。すぐに射撃方向を真下に向けて馬頭鬼(赤)に撃ち込もう。この方法なら馬頭鬼は右の画面外に向かって攻撃するため、自機の方向に弾が飛んでくることはない。その後は、牛頭鬼(青)のブレード攻撃を下方向にかわしながら、馬頭鬼に撃ち込む。先に馬頭鬼を倒してしまえば、あとはそれほど問題ないはず。

まずはオプションアタックを使用し、すぐに画面右上隅まで移動しよう。

この位置なら馬頭鬼の弾は画面右に消えるはず。ひたすら撃ち込み続けろ!

牛頭鬼のブレードを下にかわせば一安心。もう少しで馬頭鬼を倒せる。

③〜⑧ 苛炎門+タガー編隊

広範囲に扇状の弾幕を展開する苛炎門だが、弾幕は自機を狙っていないため、画面最上段に死角がある(写真参照)。逆にタガーは正確に自機を狙ってくるので、苛炎門の死角内で少しずつ移動しながら弾避けしよう。

弾幕の中に入ってしまうと危険。画面最上段の死角をうまく利用していきたい。

- AERIAL CAPITAL -

表の見方 ① ②

①……スコア、②……Eアイテム数を示す。②の数字の後ろに「※」がついているものは、時間が経つと放出するEアイテムが増える。
また、「Eアイテム(大)」に関しては、「Eアイテム(小)×10」に換算して表記してある。

この場面で登場する敵データ

敵			敵			敵		
天威大環（てんいたいかん）		—	蒼天宮（そうてんきゅう）	10000	29	紅炎天台（こうえんてんだい）	10000	[illegible]
紅蓮天道（ぐれんてんどう）	1000	9	氷塊	1000	3	閃月（せんげつ）	2500	9
烈破塔台（れっぱとうだい）	1000	0	雷大門（かみなりだいもん）	10000	29	極天大宮（きょくてんたいきゅう）	40000	0

STAGE BOSS Ⅰ
気象兵器 天威大環

タワー頂上部に設置された砲台群。オプションアタックの使い方が重要になる。

―天威大環の砲台位置―

⬡…烈破塔台
▽…紅蓮天道

③ 蒼天宮　⑪ 雷大門　㉑ 極天大宮　⑲ 紅炎天台　START

③ 蒼天宮

蒼天宮は、大量の黄色弾をバラマキつつ、氷塊を螺旋状に放出してくる。マーカーは蒼天宮の上に重ね（マークボタンを適度に連射し、蒼天宮の上に重なったところで押しっぱなしにする）、画面左下付近でバラマキ弾を避けつつ撃ち込むのが基本だ。このとき、飛んでくる氷塊が気になるかもしれないが、氷塊はショットだけで十分破壊できる。オプションアタックは使わなくてもいいだろう。

スコアを稼ぐ人にとっては、氷塊が重要な得点源となる。自爆ギリギリまで粘ろう。

④〜⑩ 砲台各種

烈破塔台と紅蓮天動が連続で出現するが、オプションアタックは使わず切り抜けたい。注意点としては、最初に出現する④を速攻で破壊したら、⑤⑥⑦⑧⑩を「画面上部で」撃ち込むこと。⑨に対しては、撃ち込んでいると⑩に出遅れるので、無視したほうがいい。

⑪ 雷大門

8方向にレーザを撃ちながら、黄色弾をばらまく大型砲台。⑩を倒した直後から画面右上にマーカーを置き、通常のショットで撃ち込もう。ここもオプションアタックは使わなくてOKだ。なお、レーザーは右回転と左回転を交互に繰り返すが、縦軸を画面中央付近に合わせていれば安全である。

このあたりがレーザーの死角になっている。マーカーを雷大門に固定しつつ撃ち込め！

㉑ 極天大宮

最後に待ち受ける極天大宮は、画面を8分割する超高速連射弾が自機の行動範囲を狭めてくる。この敵に対して重要なのは、中央のレンズ部にマーカーを重ね、常にオプションアタックの弾を撃ち込めるようにしておくこと。実際の攻略パターンとしては、最初に自機をレンズのちょうど左に配置し、反時計回りに移動しつつ小型砲台からの弾を「渡っていく」しかない。

自機の初期位置はここ。砲台が攻撃を始める前からレンズにマーカーを重ねること。

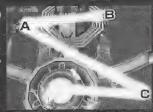
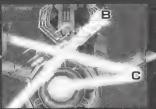
途中で1回、弾避けの方向が入れ替わることに注意しよう（反時計回り→時計回り）。

⑫〜⑱ 砲台各種

基本的な敵の配置パターンは④〜⑩までと同じだが、スクロール方向が縦ということもあって自機との距離が近く、弾避けしにくい。⑪の雷大門を破壊したらすぐオプションアタックを使い、⑬〜⑱の紅蓮天道に撃ち込むことに集中しよう。ちなみにこのとき、⑫と⑰の烈破塔台は完全に無視すること。ヘタに撃ち込みにいくと続く大型砲台に対して出遅れてしまうぞ。

オプションアタックを使い、紅蓮天道に弾を撃たせないくらいの気持ちで取り組もう。

⑲ 紅炎天台

3つのレーザー反射衛星「閃月」を備えた大型砲台。まずはオプションアタックを使いつつ紅炎天台の下をくぐり、Aの閃月を破壊（写真左）。すると、BとCの閃月が撃ってくるレーザーに上下から挟まれる形になるので、射撃角を動かしてBの閃月に撃ち込む（写真中央）。Bの閃月さえ倒してしまえば、あとは問題ない。残りを破壊してEアイテムを回収しよう。

画面一番下のラインは紅炎天台のレーザーが当たらない。ここを通ってAに撃ち込む。

BとCのレーザーに囲まれて苦しいが、うまく射撃角を調整してBを破壊すべし。

Bを倒せばようやく一安心だ。極点大宮に備えてEアイテムはきっちり回収すること。

最終面開始時のストック目安：最終面では、最初にオプションアタックを使う場所は中ボスの牛頭鬼＆馬頭鬼。ここまでにストックが1本あれば、その後も必要なストックを維持できる。そのため、できれば6面ボスを倒したときにストックを0.7本（1本なくてもOK）程度用意しておきたい。不足分は序盤のタガーが出すEアイテムで補充しよう。

STAGE BOSS Ⅱ

UNKNOWN
破天鬼

気象兵器の正体は「鬼」だった。テレキネシスで操る2種類のビットが厄介だ。

ボスデータ

	名前	スコア	
	UNKNOWN 破天鬼(はてんき)	1次50000 2次60000	[illegible]
	鬼導丸(きとうがん)	1000	4
	鬼眼岩(おにめいわ)	1500	7

1次(拘束具)形態について

最初に述べておくと、破天鬼に対してはオプションアタックを使う必要はない。すべての攻撃は避け方が確立されているので、覚えておこう。

それでは1次形態について。この形態は、以下の2種類の攻撃を繰り返してくる。

①破天鬼の周囲に8個の鬼導丸を放出。鬼導丸は反時計回りに回りながら、一定のタイミングで連射弾を5回撃つ。

②外壁に沿って12個の鬼導丸を放出。鬼導丸は一定時間停止後、自機めがけて突進しつつ連射弾を撃つ。

①に対しては、自機を少しずつ動かせば回避可能。端に追い込まれなければ楽勝だ。

②については、最初は画面左下で待つ。そして、Aの鬼導丸が動き出した辺りで、時計回りに大きく画面外周を移動すればOK。①～②を2～3ループも繰り返せば、1次形態は撃破できるはずだ。

1次形態攻撃パターン

① 鬼導丸からの連射弾は正確に自機を狙っている。連射弾のタイミングに合わせて自機を動かそう。

② A B C D E F G H I J K L

鬼導丸はA～Lの順に出現。Aが自機めがけて動き始めたら矢印のルートを通って回避しよう。

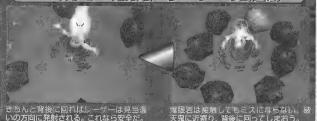
2次(拘束具解除)形態について

2次形態も1次形態と同様に、2つの攻撃パターンの繰り返しである。

①多数の鬼眼岩を画面外から召喚(鬼眼岩は破天鬼に引き寄せられるように動く)し、一定時間後に自機を狙う極太レーザーを撃つ。

②破天鬼が画面右上or左上に移動(最初は右上)し、多数の鬼導丸を召喚。鬼導丸は一定時間停止後、自機めがけて突進しつつ連射弾を撃つ。

恐らく誰もがつまずくのが①の攻撃。自機を狙う極太レーザーをかわせないと感じるのではないだろうか。実はこれ、破天鬼の「視界」に関係がある。破天鬼は鬼眼岩を召還後、常に自機を正面にとらえるように旋回しているので、このとき思い切って近寄り、破天鬼の背後にまでまわってしまおう。こうすれば、自機を発見できなかった破天鬼は必ず見当違いの方向にレーザーを発射するのだ。

これに対して、②の攻撃は若干易しい。回避方法は、ボスが右上に移動したら自機を右下に置き、鬼導丸が動き出したところで時計回りに画面外周を回って左上へ抜けるというもの(ボスが左上に移動した場合は反時計回り)。自機はなるべく小刻みに、鬼導丸の連射弾を引きつけながら動くことを意識しよう。

以上のサイクルを2回ほど繰り返せば、非力なホーカムでもオプションアタックを使わずにボスを倒せるはずだ。

攻撃①:鬼眼岩+レーザーの回避法

きちんと背後に回ればレーザーは見当違いの方向に発射される。これなら安全だ。

鬼眼岩は接触してもミスにならない。破天鬼に近寄り、背後に回ってしまおう。

攻撃②:大量鬼導丸の回避法

鬼導丸の連射弾を引きつけながら移動。急ぎすぎると上端に追い込まれて危険だ。

最初はボスの真下あたりで待ち構え、鬼導丸が動き出したら矢印のルートで移動。

6面からの盛り上がりはヤバイ!

シューティングを楽しくしてくれる要素として、ステージの雰囲気や臨場感ってかなり重要な要素だよね? このゲームの後半ステージは、軌道エレベーター内や空中都市で戦闘が繰り広げられ、盛り上がることうけあい。これまで語られることのなかった「世界観」をたっぷり体感できるぞ。これまで前半ステージしか遊んだことのない人は、コンティニューでもいいから、ぜひ一度体験してみよう!

そして戦いは2周目へ……

狂気の弾速、そして撃ち返し弾がキミを待つ!!

本誌の攻略は今回で終了だが、まだ戦いは終わらない。2周目では、敵弾が信じられないほど高速化するうえに、敵を倒したときに撃ち返し弾まで撃ってくるのだ!!

もちろんボスの攻撃パターンも大幅に変化する。1周目のパターンはすべて作り直した。

本邦初公開、2周目の最終面。なんと、冨大門のレーザーが12ウェイになっている!

敵を倒したときには撃ち返し弾が。誘導ミサイルですら例外ではないのだ!

写真では分かりにくいかもしれないが、とんでもない弾の速さ。避けられるか?

ゲー事典 **破天鬼のスコア稼ぎについて:** 破天鬼の出す鬼導丸と鬼眼岩はスコアが高いため、稼ぐ人は自爆ギリギリまで粘りたい。自爆のタイミングは、1次形態が5ループ目の攻撃①の最中、2次形態は3ループ目の攻撃①の最中なので覚えておこう。なお、このときストックが余っているのなら、残らず使ってしまうといいだろう。

最難関の上級コース クリアを目指せ!!

MONKEY BALL™

いよいよ今回から上級コースを攻略開始！　とくに難しいとされるフロアをピックアップしていこう！

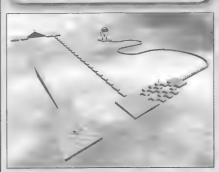
Text：キャサ夫

時間を考えてショートカット
上級FLOOR 8　制限時間 30秒

初級のフロア6に似ているが、床に大きな穴が空いているため、容易に飛び移れない。かといって、普通にクリアしようとしても制限時間がギリギリである。ここでは、あらかじめスタート地点の床から2、3段目の床の細い道が直線になるようにおサルの向きを調整しよう。ショートカットの成功率が上がり、クリアも簡単になるぞ。

スタート地点の床でおサルの向きをちゃんと調整すれば、そのまま3段目の床まで一直線。

2段目の床でバウンドしたら、3段目の床から落ちないようにレバーを手前に引いて減速。

左右の動きは少なめに！
上級FLOOR 7　制限時間 60秒

初級＆中級にあるレイアウトと似たフロアだが、上級コースのこのフロアはとにかく道幅が狭い。問題となるのは中盤にある床と床のつなぎ目を渡るところだが、ここは下にある図のように勢いをつければ直線的に床のつなぎ目を渡ることが可能だ。ただし、勢いをつけすぎると渡りきったところの床から落ちる恐れがあるので注意しよう。

スタート地点から上り坂を上りきったところにある三角形の橋。ここもおサルの向きを進行方向を正面にしてから上ること。

ちゃんと進行方向を向こう
上級FLOOR 2　制限時間 30秒

赤ゴール…フロア5へ

スタート地点からまっすぐ行くと、左に青ゴール、右に赤ゴールがある。ここは、ぜひとも赤ゴールを目指して、一気にフロア5までワープしたいところ。赤ゴールを目指す場合に注意したいのは、道が直角に折れた部分。ここでは、焦らずゆっくりとおサルの向きをゴール正面に向かせてからレバーを奥に倒せば、まっすぐに上れるぞ。

直角に曲がったところでは最徐行。ゆっくりと、おサルの向きをゴール正面に向けてから……、

上り坂をレッツゴー！　上る最中は、極力レバーを横に入れないこと。とにかくまっすぐに!!

工場出荷設定で違うの？：「バナナレバーを思いっきり前に倒しているにも関わらず、ボールがあまり加速しない!!」なんてことを感じた人はいないかな？　この現象、レバーの最大入力域が100%でない可能性大。というわけで、そんなときには店員さんに確認を取って、しっかり直してもらってから快適な「モンキーボール」を楽しもう。

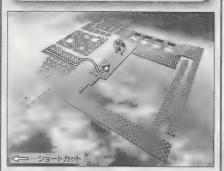
バンパーにも注意！

上級 FLOOR 17 制限時間 30秒

フロアの全景はかなり大きく見えるが、実際のところスタート地点からゴール地点までの距離は目と鼻の先。しかし、その道程を壁が邪魔をしている。両端を高速で移動する床とその上にあるバンパーが厄介だが、バンパーが移動してくるタイミングを計って、下にある図のように壁を大きく回り込む感じでボールを操作しよう。

ゴールのある床と移動している床との間には、少し段差があるので注意。ボールの勢いを殺さないようにして乗り越えよう。

基本は中級コースと同じ

上級 FLOOR 13 制限時間 60秒

中級のフロア23とほぼ同じコースレイアウトになるが、中級ではつながっていた床部分が所々途切れている。しかし、中級コース同様にこのフロアもマップに記した矢印のようなショートカットが可能なので、問題なし。床の面積を一杯に使って助走し、床の端に空いている最後の穴にボールを引っ掛けてジャンプさせよう！

床の一番端から反対側にある穴へ向かって加速！しっかりボールが引っ掛かるように、早めにボールを穴側へ移動させよう。

穴にボールが引っ掛かると、見事にジャンプが決まるぞ！　ゴールがある床へ着地した瞬間にレバーを引いて減速だ！

床の動きに気をつけて

上級 FLOOR 12 制限時間 60秒

安全にクリアを目指すならば、床が半時計回りに動いている方向の右ルートがオススメ。2つの房バナナを取るならば、スタート地点から左ルートでクリアを目指そう。ただし、左ルートを選択した場合、床から床へ乗り移るときに進行方向とは逆に動いている床の反動があるので注意。ボールに少し勢いをつけて操作するといいだろう。

左ルートを通れば、20本分のバナナを取ることができるぞ！　これ、意外に重要ですよ。

半時計回りに動いている床に対して逆らう形になる左ルートは、床への乗り移りを慎重に。

床から半身乗り出すのがコツ

上級 FLOOR 21 制限時間 60秒

おサルに迫ってくる壁は、床のチェック模様を目安にボールを移動させることでうまくかわすことができるぞ。覚えておこう。

ゴール前の上り坂では、壁をかわすのが難しい。できるだけボールに勢いをつけて、左右の動きを小さくするようにしよう。

スタート地点からゴール地点までは一直線の橋で結ばれている。しかし、橋の両端には平行移動する壁があり、橋の上で押されるとフォールアウト……。一見簡単そうで、実は恐ろしいフロアだ。スタート後、一度左の壁が外側へ移動するのを確認してから橋へ向かい、壁とは反対側にボールが半身を乗り出すようにして壁を避けていこう。

上級コースではバナナが重要！

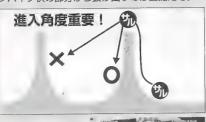
上級コースでは“タイムにこだわらず、まずはクリア”という志向が大切なのだが、プレイするうちに、バナナの重要性(＝残猿の必要性)が痛いほど分かるはず……。初級＆中級コースとは違って、全50フロアという長丁場では“サルも木から落ちる”という場面が山ほどあるのだ。そんなときのことを考えて、取れるバナナは必ず取ろう！

無理なく取れるものは必ず回収。ノーミスでフロア50まで行けば、残猿×7にはなる。

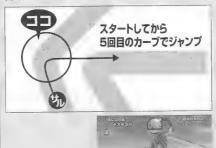
今さらだけど、バナナを100本取ると1UP！　まずはクリア優先でやってみよう！

サル裏話 **キャラ性能差ってホントにないの？**：「ベイビーが一番加速しやすく、操作もしやすい！」というハガキを頂きました。筆者もわりと同じ心境にあります。というわけで、開発メーカーさんに性能差がないかと質問したところ、**ありません(by アミューズメントヴィジョン)**という返答が……。ベイビーは体が小さいため、視覚的に速く＆操作しやすく感じるかと……。

重力には逆らわずに
上級 FLOOR 25 制限時間 30秒

ハーフパイプ状の床がいくつも続いているフロア。このフロアでは、下り坂の部分でボールを加速させることが大切。上り坂を上り切ったところでレバーを手前に引いて、下り坂へなるべく垂直に落ちるようにしよう。図中の悪い例のように勢いをつけすぎて上り坂へ着地してしまうと、ハーフパイプ状の部分から抜け出すのは困難だぞ。

着地中の視点は、こんな感じ。空中でレバーを手前に引いて、下り坂部分でできるだけボールに勢いをつけるのが大切だぞ。

右へ右へ……ひたすら右へ
上級 FLOOR 24 制限時間 60秒

細い1本道が右へ右へと徐々に角度を変えて曲がっていき、ひたすらゴールまで続いているフロア。右へ曲がるときにしっかりとボールを減速させれば落ちる恐れはないが、予想以上に長い道のりに焦ってしまうとフォールアウトにつながるので注意しよう。ちなみに、スタートしてから5回目のカーブのところでショートカットが可能だ。

ここが5回目の右カーブ。カーブするところでそのままレバーを右に入れっぱなしにして、レッツ、ショートカット！

SEGAのゲームだもんネ
上級 FLOOR 22 制限時間 60秒

慣れるまでは、非常に難しいフロア。このフロアには「これ！」といったベストルートは存在しないが、本誌ではマップに記したルートをオススメする。注意すべきポイントは"S"の部分へ飛び移るところ。坂道からレバーを奥へ入れっぱなしにすると手前から2つ目の床でジャンプするので、ここで減速して"S"の中央付近へ着地しよう。

"S"の部分へ飛び移るのが、実は一番難しい。坂道から加速して、一気に奥の床まで移動しよう。

"S"の文字へジャンプしてからは、少しの助走で各文字へジャンプしていくことができる。

クリア方法もいろいろ

1人でプレイしていても、タイムアタックやスコアアタックには限界が見えてくるもの。そんなときにオススメなのが、デモ画面を見ること。実はデモ画面では、過去のリプレイが映し出されるのだ！ ひょっとすると、見たことのないようなショートカットが見られるかもよ!?

実は筆者もゲーセンで驚くようなショートカットを目の当たりにしたことが……。それを記事に反映させてるかどうかは、ナイ・ショ。

バンクの角度に注意しよう
上級 FLOOR 28 制限時間 60秒

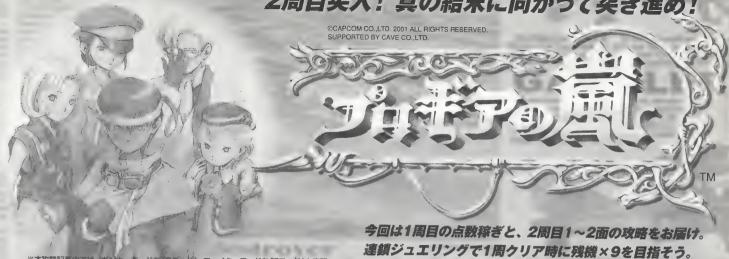
最初のショートカットは、バンクによってボールが右側へ跳ねてしまうので、できるだけ左側に着地することを忘れずに。

ゴールへ近づくにつれて、バンクの角度は急に。角度によってスピードと向きを調整して、うまくボールをゴールまで運ぼう。

中級のフロア26よりもややコース幅が狭くなり、ゴール付近の床にフチがなくなったフロア。スタート直後、中級コース同様に一番手前にある下の床へショートカットが可能。バンクの角度に気をつけて、床の少し外側へ着地するようにするといいぞ。あとは中級コース同様に、ゴールまでボールが落ちないように操作すれば問題ないだろう。

エクストラフロア出現条件：初級、中級コースはノーミスクリアでエクストラフロアへ突入したが、上級コースは1コインクリアでエクストラフロアに突入！ 初級には3フロア、中級には5フロア用意されていたが、なんと上級は10フロア!! これをクリアせずして"猿玉"を語るべからず！ さらに10フロアをノーコンティニュークリアすると……。

2周目突入！ 真の結末に向かって突き進め！

今回は1周目の点数稼ぎと、2周目1～2面の攻略をお届け。連鎖ジュエリングで1周クリア時に残機×9を目指そう。

※本攻略記事中では、ガンナーモードを「Gモード」、ファイターモードを「Fモード」と表記しています。また、自機の攻撃形態の総称として「モード」という表記を使用しています。

Text：京城（ジュエリング攻略）＆RED（2周目ステージ攻略）

この快感を君に……
連鎖ジュエリング講座

点数を稼ぐうえで欠かせない、連鎖ジュエリング。その成立までの仕組みを理解し、成功率を上げていこう。

連鎖ジュエリングとは、吸い込んでいる宝石と敵の撃ってくる弾が反応し、数珠つなぎのように自機へ宝石が降り注ぐようになる現象のこと。その場でスコアが加算されるだけではなく、ジュエルカウンターが増えることによってその後の撃ち込み点と面クリア時のボーナスが高くなるため、スコアに与える影響は多大なものになる。

前号でも触れているが、1周クリア時に残機を上限である9機にするためには、ノーミスで2300万点のスコアが必要。今回紹介する連鎖ジュエリングを成功させれば、道中のほかの場所で危険なジュエリングを行なわなくても簡単にそれ以上のスコアを出せることが保証される。2周目を攻略していくうえでも、残機は多いに越したことはない。中でも1面ボス前では危険も少なく、決まったときに得られる見返りも大きいので特にオススメ。

具体的な方法は、Gモードで敵を破壊してジュエリングが発動したらすぐにボタンを離し、余分な敵を壊さないように宝石を吸い込むようにするというもの。これはほかのジュエリングポイントでも非常に有効なので、ぜひ試してほしい。「Gモードにしてボタンをすぐ離す」が合い言葉だ。

Gモードで敵を破壊してジュエリングが起こったら……、

即座にボタンを離し、ダイヤを吸い込む。これがポイントだ。

ジュエル数と撃ち込み点

画面左下に表示されているジュエルカウンターの数字のオレンジの部分は、その時点での自機の弾1発あたりの撃ち込み点を表している。つまりジュエルを多く取れば取るほどそれに比例して撃ち込み点が高くなるというわけなのだ。

仮にジュエルの数が13万なら、自機の弾1発あたりの撃ち込み点は130点だ。

STAGE1　ボス前

危険度	★
加算ジュエル	約1万

ここで出現する黄色いザコ戦闘機は、自機の位置によって動きが変わるため、連鎖を成功させるためにはうまく誘導することが重要。とはいえそれほど厳密なパターンが必要というわけでもなく、画面の左下隅に自機を押しつけて粘ることを意識すれば、それほど難しくはない。連鎖が起こらないときは、ほとんどの場合ここでの誘導に問題があるはずだ。

また、Gモードで撃ち始めて点火する際は、画面下に出現する戦車5台のうち、左から2台目が画面外に消える直前にボタンを押すようにすればいい。うまく点火したら、一番下の黄色い戦闘機の弾を吸い取りつつ右に移動していけば、最後まで途切れることはないぞ。

1発だけ自機を狙う弾が来るので、引きつけて右下に少し動いて避ける。

砲台を壊し、写真の位置（横軸は画面の一番左）で黄色い戦闘機を待つ。

すぐに左→下と動き、画面の一番左下へ移動して停止。

左から2台目の戦車が画面外に消える直前に、Gモードで戦車を撃つ。

ボタンをすぐ離し、一番下を写真の位置まで一気に移動して少し止まる。

一番下の黄色い戦闘機の真下をキープし、レバーをコンコンと入れて右移動。

最後に少しずつ真上に移動すれば、少し余分に弾を吸い取ることができる。

以前の記事内でもお伝えしたとおり、4面中盤の巨大砲台パラマウントディーガーを下→上の順番で破壊すると1UPアイテムが出現する。これは2周目でも同様なので、ぜひ狙っていきたい。2周目では下側のパラマウントディーガーにボンバーの上半分を重ねるようにし、無敵時間中に上側を破壊。そしてボンバーの爆風が消えたのを確認してから（→P105へ続く）

STAGE2 列車地帯 危険度 ★★

点火するのはかなり簡単だが、キャラオーバー(=画面内の敵機や敵弾の量が限界に達すること)で敵が弾を撃ち休むことがあり、連鎖がすぐに途切れることが多い。

これを防ぐためには、列車を先頭から5両ほど破壊しておけばいい。特に前の2両は、弾を撃ってこないので必ず壊すようにしよう。あとは黄色い戦闘機の逃げ際の連射弾が列車の弾に重なるように、列車沿いに右下から左上に徐々に動いていけばいいぞ

列車の弾が戦車に重なったらGモードで破壊してジュエリング開始。

列車を5両壊したら、矢印の通り少しずつ移動し画面の左下隅に移動。

下のザコ戦車を2両破壊し、トンネルの出口で列車を破壊する。

連鎖が途切れたら列車で仕込み直し、再びジュエリングを狙おう

自機の真上に黄色い戦闘機が来たら、徐々に左上に移動して終了

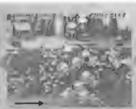
そのまま写真の位置まで移動し、しばらく停止する。

STAGE2 後半 危険度 ★★★

バグボーイ編隊を壊さず画面内に漂わせておくことで画面上の弾数を増やし、オタケビ3rdから発射される敵弾を連鎖ジュエリングさせる。もし連鎖が途切れたらバグボーイを破壊して再び仕込み直そう

また、特にこの場所では敵をGモードで撃つときにすぐにボタンを離し、なるべく敵を多く残すようにしないと、連鎖そのものが成立しないので注意しよう。

左に移動してオタケビ3rdの弾も吸い取り、連鎖を継続させていく。

シーフラワーをGモードで破壊し、ジュエリングを開始する。

画面の一番下を右に移動し、バグボーイ編隊の弾を誘導していく。

画面右下から上昇してくるバグボーイを残し、徐々に下に移動する。

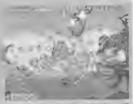
このオタケビ3rdをFモードで破壊し、指輪を回収して仕込んでおく。

STAGE4 ボス2次形態 危険度 ★★

ボス本体から射出されるマーダーボーイの十字弾を吸い取って稼ぐ。マーダーボーイを画面内に漂わせておき、Gモードで破壊したらすぐボタンを離すのがコツだ

連鎖ジュエリング中、自機を狙ってくる単発弾が見えないときがあり危険だが、連鎖の途中にFモードで少しずつマーダーボーイを破壊していけば問題はないだろう。

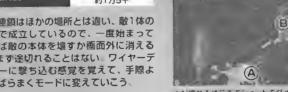
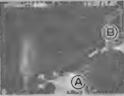
単発弾が自機を正確に狙ってくるので、連鎖中も気を抜かないように。

十字弾を撃たせてから、マーダーボーイをGモードで壊して連鎖開始。

マーダーボーイをFモードで壊し、指輪を回収して仕込む。

STAGE5 ゴンドラ地帯 危険度 ★★

加算ジュエル
約1万5千

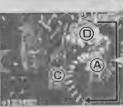
ワイヤーディーガーは、ダメージをある程度(本体が赤く点滅するまで)与えると、攻撃パターンが変わって円を描くように弾をばらまくようになる。この弾を、Gモードで敵を倒した爆風の中に巻き込んでボタンを離すと、連鎖ジュエリングを簡単に成立させることができる。

この連鎖はほかの場所とは違い、敵1体の弾のみで成立しているので、一度始まってしまえば敵の本体を壊すか画面外に消えるまで、まず途切れることはない。ワイヤーディーガーに撃ち込む感覚を覚えて、手際よく弾をばらまくモードに変えていこう。

Aが壊れる寸前までショットでダメージを与え、モードを変えてしまう

ワイヤーディーガーを開幕から数えて計6台壊し、指輪を回収しておく。

画面を大きく時計回りに移動し、画面後方から出現するザコの弾も巻き込んで終了だ

徐々に後方に下がってから一気に画面最上に移動し、Fモードで右上からのザコを壊す

ボタンを離して矢印の通りに移動し、Cとザコの弾も連鎖に巻き込む。

画面上に移動しBをFモードで、AをGモードで壊し、連鎖開始。

左に移動しこのワイヤーディーガーも同様に撃ち込む(モードを変える寸前まで)。

(→P104からの続き)ショットで下側を破壊すれば安全に1UPアイテムを出現させられる。つまりボンバーを使っても、ボンバーでパラマウントディーガーを破壊しなければいいというわけだ。なお、1UPアイテムを回収できなくても、出現させてからミスした場合は、それ以降1UPアイテムが出てくることはないので十分気を付けよう。

A級シューターへの登竜門

2周目入門講座

今回は2周目を攻略していくうえでの基本的な予備知識と、2周目1～2面（STAGE6～7）のワンポイント攻略をお届けしていこう。

1周目との違い① 撃ち返し弾

2周目の最大の変化ともいえるのが撃ち返し弾の存在だ。敵を破壊すると、爆風の中からリング状の撃ち返し専用弾が飛んで来る。ザコなどを無計画に撃ちまくると、大量の撃ち返し弾に囲まれて身動きが取れなくってしまうぞ。

撃ち返し弾は素直に自機を狙っている。多数のザコを一気に撃つときなどは、すべての撃ち返し弾をなるべく同じ方向に撃たせるよう意識して誘導するのが大切だ。上下にガチャガチャ動きながら編隊を撃ったりすると、撃ち返し弾がバラバラに広がり危険だ。

また、ある程度接近して敵を破壊すると、撃ち返し弾の封印も可能。戦車や砲台など地上の敵は、重なって破壊すれば撃ち返し弾が来ない。

なお、撃ち返し弾もジュエリング可能。ただしその性質上、ダイヤのGモードによるジュエリング中ですら連鎖に巻き込まれずに抜けてくる弾が少なくない。ジュエリング中も十分な注意が必要だ。

リング状の撃ち返し弾が発生する。可能な限りまとめて誘導しよう。

撃ちもらした砲台に重なって破壊。撃ち返し弾が来ないので安全だ。

1周目との違いその② 敵配置の変更

2周目は敵の出現パターンも一部変更されており、敵の出現数、特に中～大型の敵機が増える傾向にある。敵機の攻撃力が上がっている2周目は、1周目以上に中～大型機を的確に処理していくことが重要。出現パターンをきっちり覚え、確実に破壊しよう。

どの場所でどの種類の敵機が出現するかという面では1周目とあまり変わらないので、一から覚え直し、というほどではない。追加された敵機の出現場所をチェックしよう。

例えば2周目1面の中盤。1周目とは比較にならない中型機ラッシュが行く手を阻む。

1周目との違いその③ 「戻される」

1周目はステージ道中でミスしてもその場で次の自機が出現し、ゲームはそのまま進行する。しかし2周目は、ステージ道中でミスするとそのステージの最初まで戻されるようになっている。このため道中に関しては、難所で残機を消費しながらゴリ押しで進むことができない。ボムを使ってもいいから、とにかくノーミスでボスまでたどり着かないと、延々と同じステージをリトライさせられてしまう。

ただ、難しい場所を何度も練習できる機会だという考え方もできる。2周目は、ミスした場合はもちろん、コンティニューした場合ですらランクが落ちないようになっており、常に同じ条件で繰り返しプレイできるのだ。ボス戦では、ミスしても1周目と同様、その場で次の自機が出現して戦闘継続となる。

また、ミスして戻されたあとのプレイでは、スコアが規定の10分の1しか加算されないという措置も取られている。

2周目の場合、ステージ道中でうっかりミスしてしまうと……、

ステージの最初からリトライに！ボスまでノーミスが必須だ。

1周目との違いその④ ボスのパワーアップ

当然、ボスも強化されている。基本的には1周目の弾幕パターンをベースにアレンジされているが、1周目での対処法がまったく通用しないものも多い。そういった攻撃に対しては根本的にパターンを作り直し、2周目用の避け方のセオリーを見つける必要がある。また、1ボスのように、1周目とはガラリと変わった攻撃形態が用意されているボスもいるぞ。この辺は2周目のみの面白い部分でもあるので、その目で確かめてほしい。

1ボス、ウワサの変貌ぶりがこれ。残念ながら、全ボス共通というわけではない。

まずは2周目により多くの残機を持ち越すことが重要だ。1周目はスコアによるエクステンドがあるわけだが、2300万点までしかエクステンドしないので、先に進むことを重視するなら無理な稼ぎはまったく必要ない。1周2300万点なんて、普通にノーミスで進んでいれば、ほぼクリアできる点数のはずだ。ノーミスで2300万点をクリアしていれば、9機もの残機を2周目に持ち越せる。

2周目はボスで1機ミスする覚悟で、道中でボムを使いながら進む方針でプレイしよう。今回、左のページで紹介している2周目の1～2面なら、難しい場所でボムを使いながらでいいので、最初の1機で2ボスまでたどり着くことを最初の目標にしてみよう。

ステージ道中でボムを消費して、確実にボスまで進むようにしたい。

2周目そのほかの変更点：①宝石の落下速度が少し速くなっており、回収しにくくなっている。②自機が常に最強状態。これは、道中でミスすると戻されることに対する救済策だろう。ボス戦でミスした場合も、1周目のようにパワーアップアイテムが飛び散ったりしない。③ボスキャラのやられセリフが違う。笑えるので、ちゃんとチェックすることをオススメする。

STAGE 6

中型機ラッシュを抜けろ!

序盤に単独で出現する中～大型の戦車も、撃ち方をパターン化しないと危険。橋の上の中型機ラッシュは、追い詰められたらボムを。

道中のポイント

ステージ序盤、単独で出現する中～大型の戦車ですら対処が遅れると危険。ボルトを使用しているなら、Fモードのショットで遠距離から撃ち込んで、早めに破壊すること。

中盤の橋の上、中型機が画面上下から多数出現する場面は道中最大の難関。まず、この場面の中型機は、上→下→下→上の順番で2セット、合計で8機出現することを覚えよう。橋の上に出現するザコ戦車をダイヤのGモードで撃ってジュエリングを起こせば、中型機の弾幕を消しながら進めるので多少は楽になる。

後半の城壁内部で2台出現する大型戦車は、正面から撃ち込みにいくと非常に危険。写真のように、上下の死角からGモードで撃ち込んで破壊しよう。ただし、1台目の大型戦車の下には、小型の砲台が配置されているので、撃ち返し弾には十分注意すること。

2周目の中～大型機は、単独で出現するものでも、あなどれない。

中盤、橋の上の中型機ラッシュ。1機目は上から出現。ここで出遅れるともうピンチ!

中型機は上→下→下→上と2セット出現する。Gモードで弾を消しつつ破壊していこう。

城壁内部の大型戦車は、このように上下の死角から攻撃すれば安全だ。

ボス戦のポイント

少々難しいのは、左の写真②の攻撃の避け方。この攻撃、奇数回目は下から上に移動すると避けやすく、偶数回目は上から下に移動すると避けやすい。直前の写真①の攻撃を上から下に動いて避け、写真②の1回目を下から上に移動して避けるパターンにすると簡単だ。2回目以降は上下に大きく動いて避ければOK。

この攻撃を上から下に動いて避けるようにする。引きつけて、少しずつ動くこと。

1回目は下から上に移動して避ける。以降、上下に大きく移動しながら避ける。

1周目にはなかったこの形態は、ダイヤのGモードのまま撃っていれば問題なし。

STAGE 7

中ボスがライバル!

中ボス・スカイGメンと終盤の中型機ラッシュはかなり難度が高い。ボムを惜しまずに使い、ノーミスでボスまでたどり着け。

道中のポイント

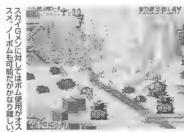
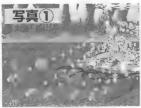
最大の難関は、中ボス的存在の大型機・スカイGメンだ。この場面、しっかりパターン化すればノーボムで抜けることも十分可能だが、一般的にはとてもオススメできない。ここはボムを1発使って安定させてしまおう。出現と同時に撃ち込んで1次形態を破壊し、少しだけ粘って撃ち込んだらすぐにボムを使えばOK。

終盤の中型機ラッシュもかなり難しい。慣れるまでは、ボムを使うつもりでいこう。大きく上下に動いて、切り返しながら弾避けしていくのが基本方針だが、撃ち返し弾の射出方向をまとめるために、ある程度は誘導することを意識しながら動くことが重要。

Fモードで中型機を破壊してダイヤを仕込むこと、周辺のザコをGモードで撃ってジュエリングを起こし、弾幕を消すことも当然必要。弾避けの負担をかなり軽減できる。

列車が出現する場面は、ダイヤのGモード撃ちっぱなしで進もう。

スカイGメンに対してはボム使用がオススメ。ノーボムも可能だがかなり難しい。

Fモードで中型機を破壊し、ダイヤを仕込んでおく。基本だが、やっぱり重要なことだ。

Gモードによるジュエリングは、中型機周辺のザコを撃って行なうのがポイントだ。

ボス戦のポイント

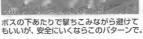
写真①の攻撃は、増殖弾を画面下のほうに誘導してから、一気に画面右上に逃げれば簡単に避けられる（これは1周目にも使えるパターン）。

写真②の攻撃は、画面左下付近が比較的避けやすい。丸弾を避ける際に動きにくくなるので、3方向に連射されているツイン弾の射線には、なるべく近寄らないように。

ボスの下あたりで撃ちこみながら避けてもいいが、安全にいくならこのパターンで。

画面左下付近なら、3ウェイの連射弾に邪魔されずに、丸弾を避けることに集中できる。

撃ち返し弾を楽しめ!

撃ち返し弾の発生により、ただ難しいだけではない、1周目とは違ったゲーム性があるのが2周目の面白いところ。慣れないうちは割り切ってアドリブの[illegible]で遊べばOK！ のんびりやり込んで少しずつパターン化していこう。

ゲー事典 一応、記事中では2面の中ボスにボムの使用を勧めているわけだが、1面の中型機ラッシュ、2面の終盤なども、状況が悪くなって追い込まれたらボムを使ってしまったほうがいいだろう。特に、2面の終盤の中型機ラッシュはなかなかきっちりパターン化できないので、あまりノーボムにこだわらないほうがいいだろう。

8月25日は浜松町へ集え!!

LONG RUN GAMES' BOOSTER

全国大会出場チームリスト

※()内は使用キャラを表しています。　ソ:ソル　カ:カイ　メ:メイ　ミ:ミリア　ザ:ザトー　ポ:ポチョムキン　チ:チップ　ファ:ファウスト　梅:梅喧　紗:紗夢　ジョ:ジョニー　ア:アクセル　闇:闇慈　ヴェ:ヴェノム　テ:テスタメント　ディ:ディズィー

店舗名(都道府県)	チーム名	プレイヤー名(使用キャラ)
CLUBSEGA札幌(北海道)	つばⅧ	WIN(ジョ)／ユウキ(ソ)／LCAS(メ)
セガエルゴ(北海道)	魔羅.com	R－1(ミ)／シャケ(ザ)／白濁のお乳ップ(チ)
J&B山大前店(山形)	三茶ギルティクラブ岩手出張支部	にゅうとん(ザ)／フラデミ(ソ)／マンドロイド(ミ)
DEPTH(岩手)	三茶ギルティ倶楽部東北支部	みお@CAG12(闇)／野菜三択(ザ)／ゆきのせ(ミ)
ハイテクSEGA仙台(宮城)	ミリアとかいってマジkimo-いんだけどファイナルアンサー	エルムドア(ミ)／四不象(カ)／ANI(ジョ)
プレイランドエフワン(宮城)	セガガガ	農民(闇)／則宗(梅)／ヤス(ミ)
アイアイ駅南店(茨城)	アイレム	ねぎ(テ)／ど～る(ディ)／十六夜@BC02(闇)
ハイテクランドSEGAミナミスポーツプラザ(茨城)	山崎翔様チーム	キャスパル・レム・ダイクン(ミ)／血っ腐(チ)／NAO(ディ)
SEGAワールド伊勢崎(群馬)	玉村サンモリッツ@プラトン	vivienne(チ)／天(ジョ)／ハイパーサモン(ディ)
ゲームセンターB-1(千葉)	JO・GO桜新町店	MIU(ソ)／爽健美(ミ)／YUA(ジョ)
アミューズメントエース(千葉)	MASAだけど何か質問ある?	MASA(ソ)／GNT(闇)／仮面天使(チ)
ビートライブ(東京)	エスケープR	M助(ミ)／R-MOON(梅)／幻影人(闇)
ゲームEXC(東京)	中華キャノン	サトQ(ディ)／鷹(紗)／がちょ(ソ)
新宿スポーツランド西口店(東京)	お嬢様ファンクラブ	ofc(ミ)／ごろたん(ジョ)／パチ(ファ)
新宿スポーツランド中央口店(東京)	都市伝説	ぽぱい(ミ)／しんのすけ(ジョ)／H.H(ディ)
池袋GIGO(東京)	エキサイトファイターズ	ダンチ(ミ)／シモン(梅)／ミウラ(ヴェ)
フォーラム21(東京)	日吉アンダーグラウンド	DESIRE(ザ)／もむ(紗)／夜空堂(ジョ)
MOM西葛西店(東京)	クズ	ありさかしんや(ミ)／VSB(ソ)／DIEちゃん(ディ)
CLUBSEGA秋葉原(東京)	ちょびっとバットガイ	ユタカ(闇)／京一(ディ)／シャブ(ファ)
ゲームニュートン(東京)	ロリッタwithお姉さんズ	紅蓉(紗)／雛(ミ)／SERGE(ジョ)
サミーズストリート118王子店(東京)	PKJ連合	Ertai(ヴェ)／島(ジョ)／faith(カ)
POWER STICK(神奈川)	レシオエイト	無月(メ)／ちーちゃん(ディ)／ヤマト(ソ)
芸夢's ZONE(新潟)	さしみソーメン	わかめ(ミ)／ぼーい(ジョ)／じゃる(ディ)
アピナ穂高店(長野)	黒ゲマ団	紗憧(紗)／NEO(ザ)／XⅠ(ポ)
ハイテクSEGA長野シーワン(長野)	モロッコへの旅立ち～パリへの復讐～	バンケン(ポ)／ムクロ(ミ)／ヨミ(ジョ)
プレイシティキャロット松本店(長野)	νテスタメント	アーバンジプシー(ジョ)／DJD(ヴェ)／TKM(ソ)
バーチャルK-5(岐阜)	しいなと奇妙な仲魔たち	しいな(ミ)／うまっち(ファ)／うみにん(ポ)
ハイテクランドSEGA宝塚(静岡)	ポチョキングダム	ポチョムキング(闇)／K&B(ミ)／マル(ソ)
ナムコプラボ中川店(愛知)	MC食べたら野菜がここまで早くなりました	三戦(ヴェ)／YAMFL(ミ)／DJ葉山(紗)
AGスクエア栄店(愛知)	RISA	ナル(チ)／皿洗い(紗)／なべシン(テ)
ハイテクSEGA金山(愛知)	たつをシンフォニー	さとけん(ミ)／ひろし(ポ)／BEL(ザ)
AGスクエア豊橋店(愛知)	.comラーズ	さゆう(ザ)／ヨっしー(闇)／.com(ミ)
セガワールドサウスウエスト(三重)	オペレーション巌流島	スト3西川(ファ)／TOO(ポ)／りょう(ソ)
遊ingポイントセオラ(滋賀)	ナデテココ@またんき公園	からく(梅)／カズキ(ファ)／炳吾(ディ)
ニューマンモス(京都)	GD110・岡本帝国	nanpon(ジョ)／マグ二伊藤(ミ)／乱レポ(ザ)
ネオアミューズメントスペース a-cho(京都)	火力FC～トイレで爆コン、KUINIGEボンバー～	E.J(メ)／RYO@晴(ミ)／け～た(紗)
GAME's MILK(京都)	神奈備命	柏木貫太郎(ミ)／SNOW-MSY(ジョ)／マジカル持田(闇)
辻商店(京都)	オレが天だ～かかってこい～	裏ギャルNYKしゃるとん@エロティズ(ディ)／トーマス岡田こと岡田買(ミ)／天ことアチョートーマス(ソ)
チャレンジャーGAMGAM店(大阪)	風のように久本	火九-裏野G(ア)／CNA@繭-裏野G(紗)／カツオブシ-裏野G(ミ)
ハイテクランドSEGAミストⅡ(大阪)	関西イツキファンクラブ	さいとも@裏ギャル(ポ)／孫電光@裏ギャル(メ)／べこえ@裏ギャル(カ)
ハイテクランドSEGAアピオン(大阪)	ミスト2(クーラー止めるなよ!!)	近衛(チ)／VERSUS(メ)／チルダ(カ)
三宮サンクス(兵庫)	ジョジョ勢	DIOくん(ソ)／X-MEN連続技研究委員会会長(ジョ)／レイ(チ)
ゲームステイション(兵庫)	ファブリーズ	NVの馬(ソ)／馬田竜(ミ)／マニマニ@MBA(ヴェ)
AMデプト(奈良)	うぐぅ同好会	血龍(ミ)／かのえゆう(ソ)／GOTO(ア)
ゲームストリートミルカトル加納店(和歌山)	ギルティ華激団　紗夢は萌えているか	mhata(テ)／アフロディーテ(紗)／ツナ(ジョ)
ハイテクSEGAパドック(広島)	ピロシキとか逝ってトランク入っとけや!!	ヨウ(ミ)／ピロシキ(ファ)／高千穂TTM(チ)
SEGAワールドスエヒロ(徳島)	電脳戦機バーチャロンりえ21才	山のしょーへー(メ)／どれみふぁでぐち(梅)／HAMA@ハァハァ(紗)
サーカスサーカスライオン店(香川)	汚肉3兄弟	baroque(紗)／椿(ソ)／コーハン北尾(闇)
小倉アミュージアム(福岡)	ずばぬけてメルヘン	ZZZあいくち(ディ)／FU.(紗)／天羽 忍(ミ)
天神GIGO(福岡)	オレ、アメリカ選手	香春(ジョ)／スプーキー(ミ)／AKD(ザ)
プラボ浦上店(長崎)	宮地ロワイヤル	チキ(テ)／KEY(チ)／トン(闇)
ゲームプラザ白山(熊本)	メインディッシュはプリン	マー兄(ディ)／黒猫(ミ)／LOX(紗)
第1回全国大会優勝	未定	ミィ(ジョニー)／俺、バッドガイ(ソル)／森村ハニー(ミリア)
第1回全国大会準優勝	未定	白龍(梅)／未定
第1回全国大会3位	未定	ハサード(紗)／ソレッタ織姫(ソ)／ケンちゃん(ミ)
第1回全国大会3位	未定	J.T(ザ)／未定

全国大会出場者、ついに出揃う!

今回は、3on3全国大会の出場者リストと、気絶時コンボ特集の2本立て!　『GGX』はまだまだ熱く盛り上がっているぞ!

Text:パチ　協力:J.T、ケンちゃん

出場者のキャラ傾向

リストを見て真っ先にわかるのは、多くのチームにミリアが入っていること。爆発力の高さと、先鋒から大将まで、どの役割でも活躍してくれるという強みがあり、多くのプレイヤーに重宝されたようだ。次いで多いのがジョニー。やはり霧連係の安定性が最大のウリ。防御力が高く、気絶しにくいというのも長所だろう。
そのほかに目立つキャラは、ソル、紗夢、ディズィー、ザトー、闇慈など。起き攻めや、足払いキャンセル先行入力ダッシュを使った連係が強力なキャラが好まれるようだ。
意外に多いのがポチョムキン。番狂わせに期待したい。

稼働当初から最強の座を守り続けるミリア。全国大会は彼女を操るプレイヤー次第!?

大会チケットプレゼント!

気絶時最大ダメージ連続技

気絶させたのに安い連続技ではもったいない！　最大威力の連続技をマスターし、戦力アップを図ろう。

略語の意味と補足

※各略語の意味は以下の通り。立：立ち、近距離立ち：近、遠距離離立ち：遠、しゃがみ：屈、キャンセル：Ⓒ、ジャンプキャンセル：Ⓙ、ロマンキャンセル：Ⓡ、足払いキャンセル：(足)、足払いキャンセルセル：(足)、先行入力ダッシュ：Ⓓ。

ここでは、※印のついている連続技の補足をしていこう。

※1：ミリア、メイ、梅喧、紗夢限定。カイ、チップ、テスタメントには近Sを2ヒットに。ザトー、ポチョムキン、ジョニー、闇慈、ヴェノムには、HSタンデムトップ→{近S→屈HS}Ⓙ HS（1段目）Ⓒ バッドムーン→{➡+P→屈HS}Ⓙハイジャンプ{S→P→S→HS}→{屈K→立K}。ソル、ファウスト、アクセル、ディズィーには近Sを省く。

※2：画面端限定。カイ、梅喧、ジョニーにはダスト→{HS→HS}Ⓙ HS→着地後ジャンプ{S→HS}→着地後ジャンプ{K→HS}→着地後ハイジャンプ{K→S→HS}が安定。

※3：連ね三途渡しのロマンキャンセルは、ソルには1段目、ポチョムキンには3段目。

※4：槍点遠心乱舞（以下槍点）ループ（立HS1段目Ⓒ槍点）が入らないソルにはコレ。梅喧、紗夢、ジョニーには➡+HSⓒ槍点Ⓡ➡+HSⓒ槍点→立KⓙKⓙ{K→S→HS}。ミリアにはⓇのあとの➡+HSを槍点ループ×2にして空中コンボへ。チップには➡+HSⓒ槍点Ⓡ➡+HSⓒ槍点→槍点ループ×2、ポチョムキンには立HSを2ヒットにする。アクセルには、➡+HSⓒ槍点Ⓡ屈HSⓒ槍点→槍点ループ×2、ヴェノムには槍点ループを1回、闇慈には3回に。カイ、メイ、ザトー、ディズィーには、➡+HSⓒ槍点Ⓡ➡+HSⓒ槍点→槍点ループ×2、テスタメントには槍点ループが3回入る。どれもテンションゲージ50%使用。画面端限定。

※5：Ⅰはソル、ディズィー、Ⅱはミリア、メイ限定。アクセル、ジョニー、ポチョムキンには、戒→{近S→立HS}ⓒ陰→低空ダッシュ{K→S→HS}→{屈P→立K→近S}ⓒ陰。チップ、ザトー、闇慈、ヴェノム、テスタメントには屈Pを省く。梅喧、紗夢には戒→【近SⓒS風神】×3→{立K→近S}ⓒ陰。カイには風神ループを2回に。ファウストには、戒→{近S→立HS}ⓒ陰→ダッシュ立P ⓒ陰→{ダッシュ立K→近S}ⓒ陰。

研究の余地アリ!!

今回紹介したような連続技は、一部のキャラでしか研究されておらず、まだまだ改良していない。つまり、研究&修練の余地があるということ。全国大会まであと二ヵ月。[illegible]

キャラ名	連続技内容	限定	ゲージ	ダメージ
ソル	Ⅰ：立or屈HSⒹ{近S→➡+P}(足)立HSⓒバンディットリヴォルヴァー→{近S→屈HS}ⓙSⓙ{S→HS}ⓒヴォルカニックヴァイパー→➡+HS	端	0	252
	Ⅱ：➡+HSⓒタイランレイヴ（1段目）Ⓡ立HSⓒバンディットリヴォルヴァー→{近S→屈HS}ⓙSⓙ{S→HS}ⓒヴォルカニックヴァイパー→➡+HS	端	100	287
カイ	Ⅰ：➡+HS→ダッシュ{近S→➡+P→立HS}Ⓓ{屈K→近S→立HS}ⓒスタンディッパー	端	0	185
	Ⅱ：➡+HSⓒライド・ザ・ライトニング（5段目）Ⓡ{近S→屈HS}(足)ジャンプSⓙ{S→HS}ⓒヴェイパースラスト	端	100	218
ミリア	Ⅰ：HSタンデムトップ→{近S（1段目）→屈HS}ⓙ{S→HS（2段目）}ⓒバッドムーン→{➡+P→屈HS}ⓙハイジャンプ{S→P→P→HS}→{屈K→立K}	※1	0	192
	Ⅱ：HSタンデムトップ→➡+HSⓒエメラルドレイン→屈HSⓙハイジャンプ{S→P→S→HS}→{立K→近S（1段目）}ⓙハイジャンプ{K→P→K→P→HS}→{屈K→K}	—	50	240
メイ	Ⅰ：{近S→➡+P→近S}ⓙ{S→HS}【ジャンプ{K→HS}】×3	※2	0	217
	Ⅱ：{近S→➡+P→近S}ⓙ{S→HS}【ジャンプ{K→HS}】×3ⓒレスティブローリングⓇジャンプHS	端	50	229
ザトー	Ⅰ：{近S→屈HS}(足)屈HS(足)ハイジャンプ{K→S→HS}	—	0	160
	Ⅱ：対空攻撃→メガリスヘッド→屈HSⓒアモルファス	—	100	312
チップ	Ⅰ：➡+HS※ⓒγブレード→{遠S（ジャンプ属性仕込み）→屈HS}ⓒHS殺式転移→{K→K}ⓙ{K→S}ⓙHSⓒβブレード	—	0	199
	Ⅱ：➡+HSⓒ冽掌→麓砕Ⓡダッシュ{近S→立HS}（以降はⅠの※からと同様）	—	50	210
ポチョムキン	Ⅰ：ダスト（→ホーミングジャンプ）→{HS→HS}ⓙHS→着地→立HSⓒヒートナックル→ヒートエクステンド	—	0	225
	Ⅱ：ダスト（→ホーミングジャンプ）→{HS→HS}ⓙHS→着地→立HSⓒガイガンター	—	50	208
アクセル	Ⅰ：立HS(足)➡+P→【近SⓙアクセルボンバーⅠ】×4→近SⓙKⓙHSⓒアクセルボンバー	端	0	294
	Ⅱ：百重鎌焼（2段目）Ⓡ【近Sⓙアクセルボンバー】×4→近SⓙKⓒアクセルボンバー	端	100	332
梅喧	Ⅰ：ダスト（→ホーミングジャンプ）（→2段ジャンプorフォルトレスディフェンス）→HS→着地{➡+HS→足払い}ⓙ{S→P→K}ⓙKⓒ妖斬閃	—	0	213
	Ⅱ：{➡+HS→足払い}ⓒ連ね三途渡し（2段目）Ⓡ{➡+HS→足払い}ⓙ{S→P→K}ⓙKⓒ妖斬閃	※3	100	286
ファウスト	Ⅰ：➡+HSⓒ槍点遠心乱舞→{立P（J属性仕込み）→近S→屈S}ⓙハイジャンプKⓙ{K→S→HS}	—	0	215
	Ⅱ：➡+HSⓒ槍点遠心乱舞Ⓡ屈HS(足)立KⓙKⓙ{K→S→HS}	※4	50	262
紗夢	Ⅰ：（S朝凪の呼吸）→{近S→屈HS（1段目）}ⓒ龍刃→強化逆鱗→{近S→遠S}ⓙHSⓒ龍刃→逆鱗→剣楼閣	端	0	223
	Ⅱ：（S朝凪の呼吸）→龍刃Ⓡ龍刃→強化逆鱗→{近S→遠S}ⓙHSⓒ龍刃ⓇジャンプHSⓒ龍刃→逆鱗→剣楼閣	端	100	290
ジョニー	Ⅰ：➡+HSⓒグリッター イズ ゴールド→遠Sⓒミストファイナー・中段（Lv2）→➡+K→ハイジャンプ{K→P→S→HS}	—	0	229
	Ⅱ：グリッター イズ ゴールド→➡+K→ミストファイナー・上段（Lv2）→グリッター イズ ゴールド→ミストファイナー・上段（Lv2）→➡+HSⓒそれが俺の名だ	端	50	236（メイ）
闇慈	Ⅰ：戒→{近S→立HS}ⓒ陰→ダッシュ{近S→立HS}ⓒ陰→ダッシュ{立K→近S}ⓒ陰	※5	0	246
	Ⅱ：戒→近Sⓒ陰→ダッシュ{近S→立HS}ⓒ陰→ダッシュ{屈P→立K→近S}ⓒ陰		0	245（メイ）
ヴェノム	Ⅰ：S生成→K生成→JHS→【屈S→立HSⒹ】×3※ⓒHSダブルヘッドモービット	端	0	222
	Ⅱ：（始動はⅠの※までと同様）ⓒHSダブルヘッドモービット（4段目）Ⓡダッシュ{➡+P→近S}ⓙSⓙ{S→HS}ⓒレッドヘイル	端	100	237
テスタメント	Ⅰ：ダッシュ屈SⓒHSエグゼビースト→近SⓒHSエグゼビースト→{近S→立HS}(足)➡+HSⓒグレイブディガー	端	0	179
	Ⅱ：屈HSⓒナイトメアサーキュラー→近S（ジャンプ属性仕込み）ⓙハイジャンプ{S→P→S}ⓙ{S→HS}	端	50	197
ディズィー	Ⅰ：木の実をとる時に使ってたんです→{近S→立HS}Ⓓ{近S→屈HS}(足)屈HSⓒ魚を捕る時に使ってたんです	—	0	224
	Ⅱ：木の実をとる時に使ってたんです→屈HS(足)屈HSⓒインペリアルレイ→{近S→屈S}ⓙハイジャンプ{K→P→S→HS}	—	50	255

※ゲージは消費するゲージ量（単位は%）、ダメージはキャラの指定がない限りソル相手のもの。

さらに連続技補足：ジョニーの➡+HS→グリッター イズ ゴールドは、背の低いメイ、ファウスト、梅喧には連続ヒットしない。この3キャラに対しては、グリッター イズ ゴールド→[illegible]

ジャンク新聞

JUNK NEWS

No.19
July 30, 2001
Text：はまー

ボクサー大好きです、ええ。「鉄拳4」のスティーブ・フォックス、ワンツーのウザいキャラになってるといいなあ……(笑)。

combo BBS 連続技掲示板

3D格闘の投稿増加が予想される昨今ですが、技名の長いものが多くてスペース食いそう。1号2つのペースは避けたいところですが……。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000：クーラ

●（ストライカーネオ&ジオ）→D投げ→（ネオ&ジオヒット）→ジャンプふっとばし攻撃
格ゲー史上初!? 四人がかりの連続技です！……それだけです……。（新潟県　雷誅さん）

こういうの大好き(笑)。斬新な一発ネタ、待ってます。

マーヴル vs. カプコン2：サイロック、サノス（α）、ナッシュ（αまたはγ）

●（自分が画面端近くで）{しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ（+Vアシスト・サノス）}→サイスラスト（前方）→追加入力（前方）→ディレイドガントレットパワー→（Vアシストヒット）→Vアタック（サイロック）→（Vアシスト・ナッシュ）→弱サイブレイドスピン→追加入力（弱Ⓚ）→サイスラスト（前方）→追加入力（前方）→ディレイドクロスファイアブリッツ（空振り）→（Vアシストヒット）→{立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ（+Vアシスト・サノス）}→エリアル{強Ⓟ→強ムーンサルトスラッシュ}→（Vアシストヒット）→{しゃがみ弱Ⓚ→強Ⓟ}→クロスファイアブリッツ ※V=ヴァリアブル

不可能なようで実は可能な、Vアシスト3回使用のコンボです。サイクロップス相手に確認しました。最初の位置は、画面端から2キャラ分ほど離れた辺り。Vアシスト・サノスは、強Ⓚと同時に押すより、ズラして押すほうがいいかもしれません。ガントレットパワーはダウンした相手に当てます。サイブレイドスピンは追加入力のみを当てる感じで（一応ダウン回避不能のタイミングで当てることができます）。（石川県　g.xさん）

Vアシストが当たる前にチェンジして攻撃することで、Vアシストの使用制限を受けなくなる現象を利用したコンボ。シリーズを重ねるにつれ、正直「窮屈」になっていく印象もあったこのシリーズですが、プレイヤー側の研究もすごいものです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98：京

●（相手ラルフ、画面端を背にした状態でMAX版ギャラクティカファントムを発動させたあと）ジャンプC+D→近距離立ちC→八拾八式→近距離立ちC→強七拾五式 改→荒咬み→八錆→砌穿ち（ラルフ気絶→）ジャンプD→近距離立ちC→強七拾五式 改→荒咬み→九傷→七瀬

MAX版ギャラクティカファントムの攻撃前に八拾八式までつなぎ、姿勢が低くなることを利用してそれを回避します。さらに硬直中のラルフに近距離立ちCを決め、強七拾五式 改からのお手玉へ。荒咬み→八錆→砌穿ちは微妙にディレイをかけて当て、ラルフを気絶させます。2回目の荒咬みは引きつけてからヒットさせ、続く九傷、七瀬はディレイをかけてください。全段ヒットさせると、ラルフは即死します。（神奈川県　DAIさん）

『VF4』『鉄拳4』『C VS. S 2』の話題で盛り上がってますが、夏の風物詩だったこのシリーズも忘れてはいけません。果たして続編の具体的なアナウンスが下るのはいつか？

オレ流調整術！

●「C VS. S 2」、レシオシステムが調整されたようですが、オレ的には「レシオ限定必殺技」がほしかったです。例えば「ギースの邪影拳はレシオ2以下、デッドリーレイブはレシオ3以上専用」「豪鬼はレシオ4のみ金剛國裂斬使用可能」とか。（新潟県　雷誅さん）

は：コレを書いている時点では正式稼働していないので何とも言えませんが、「PRO」の時点でこういう要素があってもよかったのかも（ペアマッチだとW3スパコンが使えない、など）。

●「ギルティギア ゼクス」の、一撃必殺技についての改良案です。「①気絶は、一撃必殺準備後のみ誘発可能」「②残り体力が少ないと、一撃必殺技の性能も微妙にアップ（割り込みや対空に使える）」「③残り体力が少ないと、一撃必殺準備の動作が短くなる」などいかがでしょうか？（兵庫県　風林火[illegible]は[illegible]Zでさん）

は：①はなかなか面白いですね。ただ、気絶に成功したらほぼ間違いなく一撃必殺技で即死なのは、ちょっと寂しいところですが。個人的には、一撃準備中は無条件で1回ロマンキャンセルでき（一撃必殺技ガード時も可能）、その後はゲージ消滅というのもよいと思います。

●「バーチャストライカー3」で選択可能な[illegible]について。ロシアとウクライナがノミネートされているのはどうか？ [illegible]人的にはスロベニアとトルコにしてほしかった……。（千葉県　会田[illegible]さん）

は：サッカーはあまり詳しくはないんですが、[illegible]こだわりを持たれていることは[illegible]ます。ほかに「[illegible]か入[illegible]」という指摘もされて[illegible]ました。

オレ流！調整術、まだまだ投稿が少ない[illegible]。ということで、テーマを設定してみることにしました。次回は「弱キャラ救済[illegible]」で[illegible]。いまいち活躍できなかった[illegible]キャラへの、オリジナリティあふれる調整案（[illegible]）を待っています。[illegible]細なことでもいいので思いついたら即、投稿！

こんぼ昔話

～特殊な技から決まる連続技～

いわゆる基本コンボの「基本」には、使用頻度の高い技から狙えるという意味も含まれている。では、使用頻度の低い技からのコンボは必要ないのか？……否、そこに拘わる華もあるはずだ。今回は、少々特殊な技（状況）からのコンボを集めてみた。

●鉄拳3（TT）：ブライアン
・ボディーアッパー→アトミックブロー→スラッシュコンビネーション（B）

ボディーアッパーは中段技だが、立ち状態の相手にヒットしたときのみ、追加入力で投げ技のアトミックブローに派生が可能。相手がバウンドしたところへ、さらにコンボを決められる。ほかにもフライングヒールやスネークエッジなど、独特のコンボ始動技が特徴的だった。

3D格闘は特殊なやられモーションを誘発する技が多く、なかでも鉄拳シリーズのバリエーションはピカイチ。『4』でも期待に応えてくれるだろうか？

●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣：幻十郎
・傘制蹴り（↓+蹴り）→裏桜華・速（跳ね返り）→しゃがみ強斬り→強：空殺×3

飛び道具である裏桜華は、ガードさせると上方に跳ね返ったあと落下してくる（しゃがみガード不能）。そこに下段攻撃を同時に仕掛けてガード不能にし、さらに「飛び道具ヒット中はヒットストップがかからない」現象を利用して、普通はつながらないしゃがみ強斬りから一発気絶の連続技へ……。回り込みの攻防が極まってくるとまず決まらない連続技だが、その華麗さは斬紅郎でも随一だった。

●リアルバウト餓狼伝説2：リック
・ブレイジングサンバースト→シューティングスター・EX→ヘリオン×n

ブレイジングサンバーストは、発生こそ遅めだがガード不能の必殺技。パワーが溜まっている状態だと、そこからキャンセルしてシューティングスターの強化版を出すことができ、間合いがよければさらに空中コンボでヘリオンが決まる。しかもこのとき、始動の間合い（&キャラ）がベストだと、K.O.までヘリオンが入り続けることに……。当たりにくい技ではあったが、決めた時の爽快感はピカイチ。

絶賛予約受付中
ご注文は下記電話、FAX、E-mailで
Virtua Fighter 4
TM
・分割払いは最高60回までOK!
最新情報は テッシンクリエイト ホームページへGO!!
http://webshop.to/tsc

ENTERBRAIN ARCADIA EXTRA Vol.4

バーチャファイター4 Red Book

~ELEMENTARY PHASE~

バーチャファイター4 レッドブック エレメンタリー フェイズ

3D対戦格闘ゲームの王者、
4年の時を経て堂々復活!!
バーチャファイター4の
全ての技を、完全網羅!!

この夏の超話題作「バーチャファイター4」の完全技表ムックが、早くも登場!
新キャラ「レイ・フェイ」「ベネッサ」を含む全13キャラクターの技の数々を、すべてコマンド・写真付きで掲載。システムの変更点や対戦攻略、VF.NETの遊び方など、本作を遊ぶために必要な要素を可能な限りつめ込んだ強力ムック。

8月10日発売

定価1,344円 オールカラー208ページ
本体価格1,280円（税抜き）

アルカディアから、この夏、最高のプレゼント!

ENTERBRAIN ARCADIA EXTRA Vol.5

鉄拳4 -infinite synthesis-

インフィニット シンセシス

やる気のあるヤツだけ読め!

ファン待望の『鉄拳4』登場を受け、アルカディア編集部からムックプロジェクトが発動した! 壁、アンジュレーション、ポジションチェンジに代表される新ゲームシステムを徹底解剖! デフォルトキャラクター10人の全技を写真付きで完全網羅! アルカディアの誇るライター陣に『鉄拳TT』現役トッププレイヤーを迎え、最強の布陣でお届けする対戦攻略! アーケードゲーム専門誌だからこそできる渾身の一冊、絶対に見逃すな!!

8月22日発売

定価1,344円 オールカラー192ページ
本体価格1,280円（税抜き）

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル／営業局 電話(03) 5433-7850※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：（株）アスキーイーシー 電話(03) 5351-8202 http://www.ascii-store.com/

Old Game Museum

オールドゲームミュージアム

対戦！ ワールドカップ・フリークス

**対戦ゲームの元祖は『ストリートファイターII』だと思ってないか？
甘い甘い、『テーカン ワールドカップ』を知らずして、
アーケードの「対戦」を語ることなかれ。**

Text : RED
SPECIAL THANKS : でしでし

現在「対戦」と言えば、火付け役となった『ストリートファイターII(以下ストII)』を始めとする格闘ゲームが主流となっているジャンルだが、『ストII』以前にも現在の対戦格闘ゲームに極めて近い形で対戦が盛り上がったタイトルが存在していた。85年にテーカン(現テクモ)から発売された『テーカン ワールドカップ(以下ワールドカップ)』(＊1)がそれである。非常に良く出来たサッカーゲームとして有名な作品で、当時はどのゲーセンでも見かけたメジャータイトルであった。

しかし、このゲームが対戦ツールとして実はかなり奥が深かったことや、一部のマニアたちの間で全国規模の対戦ネットワークができるほどの盛り上がりを見せていたことなどは、古いゲーマーにも意外に知られていないようだ(＊2)。

今回のオールドゲームミュージアムは、当時トップレベルのプレイヤーとして『ワールドカップ』最前線を闘い抜いた山岸勇氏(現・ビートライブ店長)の奮闘話をもとに、当時のムーヴメントをトレースしていくことにしよう。

開幕

当然のことながら、『ワールドカップ』が発売された直後から、いきなり全国規模の盛り上がりが起きた訳ではない。

山岸氏も、発売当初は自らが店員を勤めていた東京・町田のプレジャーキャッスルにて、4～5人程度の常連仲間のみと対戦する日々だったそうだ。身内のみのリーグ戦をひらくなど、氏いわく「全日本プロレスのように、5～6人いれば盛り上がれる」状況で、充分満足して対戦を楽しんでいたという。

しかし、研究と練習を重ね自分たちのプレイに自信を持つにつれ、身内だけの対戦に物足りなさを感じるようにもなっていったという。

こうなると、外のゲーセンに敵を求めたくなるまでに、さして時間はかからないもの。後の格闘ゲームにおける対戦マニアと、まったく同じである。

「都内近郊のゲーセンにちょくちょく遠征に行くようになって、○○が強い、とか聞くと、ウチより強いヤツいるわけないじゃん！ とか言いながら対戦しに行きましたね」と山岸氏。

強いプレイヤーが町田以外にはいなかった、というわけではなかったようだが、「地域」とか「店」といった単位で見た場合、町田勢の御眼鏡にかなう対抗勢力は、当時東京近郊には存在しなかったようだ。

好敵手

発売からかなりの期間が経過し、町田勢が「世界で自分たちが一番強いだろ」と本気で考えていたころ、ついに最大のライバルとなる名古屋のプレイヤーと対戦をする機会が訪れた。名古屋のとあるプレイヤーがショーの帰りに単身町田に乗り込み、対戦を挑む、という事件(?)が起きたのである。

そしてこのとき、町田勢は、自分たちが想像もしなかった様々なテクニックに翻弄されることとなる。

どうやら、町田勢と名古屋勢では、攻略のアプローチがかなり異なっていたようだ。町田勢は純粋にトラックボールを回すスピードや、ドリブル時のフェイント、心理戦といった要素を重視していたという。それに対し名古屋勢は、対処法を知らなければまず防げないようなシュートパターン(＊3)の開発など、テクニック

＊1：『ワールドカップ』
85年に現在の「テクモ」が、まだ「テーカン」という社名であった時代に発売された、伝説のサッカーゲーム。トラックボール＋1ボタンによる単純な操作系ながら、実に奥深いプレイ、戦略を可能にしている。未だにこの作品を越えるサッカーゲームは無い、と言い切るプレイヤーも多い。

＊2：意外に知られていない
今ほど情報網が発達していなかった当時『ワールドカップ』の対戦ネットワークは、有力なハイスコア集計店同士のつながりがベースになっていたようだ。そのため、ハイスコア集計店などが近場になかったプレイヤーは、意外にこのゲームの対戦の盛り上がりを知らない場合が多い。

＊3：まず防げない
特定の防ぎにくいシュートに対しては、対処法を知らないとそれだけで勝負が決まってしまうという。現在の対戦ゲームでも、特定のハメっぽい連携など、対処法を知らないと勝負にならない場合が稀にあるが、それと同じような状況だと考えてもらえばいいだろう。

＊4：よくあることだ
対戦格闘ゲームでも、自分の研究不足を棚に上げ、ゲームにケチをつけてやめてしまう人っている。遊びだから、無理してがんばる必要はどこにもないんだけど、少しがんばってみればより深い楽しさが享受できることも多いわけで。まあ、町田勢はここで踏ん張ってみたわけだ。

山岸　勇

町田ビートライブ店長

プレジャーキャッスルの店員、町田アテナの店長を経て、現在はビートライブの店長として活躍中。アテナ杯、ビートライブカップの運営により、バーチャシリーズの盛り上がりに大きく貢献するなど、根っからの大会好き。現在でも自らサッカー、野球をやっているスポーツマンで、本誌ライターのがっちん曰く「すげー運動神経良くてさー、足なんか無茶苦茶速いんだよ」とのこと。

TECHNIQUE ～その一部を紹介～

その①
ゴールエリア付近でキーパーに向かってボールを転がすようにシュートする。正面から打つとキャッチされてしまうが、角度がある場合、キーパーはボールを弾いてしまう。この、こぼれ球を再度ゴールに向かって叩き込めば、キーパーは倒れているのでどうしようもない。

その②
ボタンちょい押しでできるロビングでパスを出したときに敵のキーパーが画面に入ると、キーパーにカーソルが移動しなくなり、相手プレイヤーがキーパーを操作できない状態でシュートを打つことができるのだ。

その③
得点で勝ち越したら、敵のゴールが見えるところまで行く。キーパーにカーソルがつき、相手はフィールドプレイヤーを操作できなくなる。ボールを持ったプレイヤーを静止させておくと、CPUはスライディングタックルしかしなくなるので、それを避け続けてタイムアップまで粘る。

操作はトラックボール＋1ボタン。コンパネ部にある「TEHKAN」のロゴが眩しい。これはスタンディングタイプの専用筐体。テーブルタイプのほうが、普及していた印象がある。

や知識的な面における研究が、町田勢と比較にならないほど発展していたのである。

　さて、件の名古屋からの挑戦者との対戦、勝負自体はなんとか五分五分だったものの「世界最強を確信していた」町田勢にとって、そのショックはとてつもないものだったという。

　さらに言うと、このときは、名古屋の戦法やプレイスタイルに対して、あまりいい印象を持てなかったというのも事実だったそうだ。「今まで築き上げたものが、全部姑息な技にやられてしまったような気がして……」と、山岸氏は当時の町田勢の心境を語ってくれた。

　実際、その「名古屋ショック」の直後、町田勢の間では一時的にだが、ワールドカップの対戦が盛り下がってしまったほどだったという。自分が認めたくないスタイルが強いという現実に直面して、そのゲームがつまらなく見えてしまう……これまた対戦格闘ゲームの世界でも、よくあることだ（＊4）。

　しかし、そこはさすがと言うべきか。町田勢は、このありがちな負け犬根性に呑み込まれることはなかったのである。

復活

　それでもやはり『ワールドカップ』の対戦が好きだった町田勢は、完全にこのゲームを投げてしまうことはできなかった。なんだかんだと文句を言いつつも、名古屋勢に使われた技を自分たちの力で研究し、再現することに取り組んでいたというのである。「あの技どうやってた？」「確かこんな感じで……」などと言いつつ、何ヵ月もかけて少しずつ様々な技を自分たちのものにしていったのだ。

　そして数ヵ月後、様々な技を分析し、かなり自信を取り戻したころ、全国各地のワールドカップマニアが集まる、大規模（＊5）な大会が開かれることになったのである。

　結果、メインとなる5オン5の団体戦では見事、町田勢が優勝を飾った。文句を言いつつも、このゲームをあきらめなかったことと、数ヵ月にも及ぶ地味なテクニックの研究が見事に実を結んだのである。

　その後、再び開かれた同様な規模の大会では、リベンジを誓った名古屋勢が団体戦優勝を果たしている。最終的に、名古屋勢と町田勢の実力は、かなり拮抗していたようだ。いずれにせよ、こういった盛り上がりが、『ストII』が出る直前まで継続していた地域があったというのだから、その息の長さには驚くばかりである。

　そして91年の春、『ストII』の発売。このころになると、根強かった『ワールドカップ』の対戦も、さすがにその使命を終えたかのように終息に向かっていく。テーブル型筐体の淘汰（＊6）がこの時期に進んだことも、少なからず影響しただろう。

　『ワールドカップ』は、後の対戦格闘ブームへとつながる貴重な何かを各地に残し、次第にゲーセンからその姿を消していった。

　テクニック、知識はもちろん、情熱や精神性といったものまで、プレイヤー同士の接触があるアーケードという場では、様々な遺伝子が受け継がれていく。それは世代やゲームジャンルの枠すらも越え、過去から現在まで連綿とつながる、価値ある何かであろう。

　今まったく別の対戦格闘ゲームに燃えているあなたも、どこからか巡ってきたワールドカップ・フリークスの遺伝子を、受け継いでいるのかもしれない。

名古屋と筆者の個人的関係
筆者は幸運にも、『ストII』対戦ブームの真っ只中を名古屋ですごすことができた。『ワールドカップ』から『ストII』に移行した「星が丘キャロット」周辺のマニアたちは、「対戦」というものに対して、徹底した考えがすでに出来上がっていた。当時ありがちだった「投げハメは汚い」だの「待ちは卑怯だ」だのといったことが、一切なかったのだ。筆者はザンギエフをやっていたのだが、みんなガッチリ待ってくれたので、すげー鍛えられた。オレ、ここで、『ストII』やってなかったら、スクリューハメはするくせに、「待ちは卑怯！」とか言っちゃう、カワイソウな対戦プレイヤーになってたかもしれない……。

＊6：テーブル型筐体の淘汰
当時は通信対戦台など無く、ワールドカップの対戦も1台のテーブル筐体（もしくは上の写真のような専用筐体）で向かい合ってプレイしていた。操作系にトラックボールを使用している関係上、アップライト筐体1台で対戦できるコンパネ周りを作ることは、ほぼ不可能なのである。

＊5：大規模
『ワールドカップ』がやり込まれていた地域（店）は、町田（キャッスル）、名古屋（星が丘キャロット）、大阪（ABC、ジャンボ）、福岡（モンキーハウス）、栃木（今市ゲームセンター）、岡山、秋田、仙台など、全国に散らばっていたようだ。やはり、名のあるハイスコア集計店が存在する都市が多い。

お題 ゾンビリベンジ

ゲームセンターよく見る伝

Text：福田 柵太郎

おっ、リベンジかい。なんだ〜っこのエセ貴族や忍者などが跳梁跋扈する濃い2D格闘はーっ!? チミチミ、それは『ブレイカーズリベンジ』、リベンジ違いだよ。今回紹介するのはセガの『ゾンビリベンジ』。多方向スクロール型のアクションゲームの中に、恐怖と戦慄と毒島が混入されているホラーのオールインワンソフトなのだーっ。

毒島軍団!? VS. ゾンビ集団

こいつが毒島力也だ!

スティック・ブライトニンク君もがんばってるけど、毒島さんのおかげでどうにも影が薄い。

女の子も綺麗なチャイナドレスでがんばっているんだけど、毒島さんのおかげで目立てない説。

鬼武〇2に先駆けること4年。ゲーセンではすでに松田〇作の因子が。使いやすい優男と美女もいますが、あえてパワータイプである毒島(ぶすじま)を選ぶことがエリートのステータスであるともいえる。

大きいことはいいことだけど、巨人ゾンビは火葬場の人が困るのでは？

毒島さん危機一髪の図。目からビームを出すなんて反則ちゃないの? いやアリです。

謎の男 ZED

平和な街に出現したゾンビたち。ゾンビなのに銃を使いこなす奴がいたり、知性が高かったり、かっこよかったりするんだよ。ずるいや。

リベンジされる覚えはないけど……。

一般的にゾンビというと「人を喰らう」「鈍い」「腐ってる」の3点につきますが、NAOMIボードの快作アクション『ゾンビリベンジ』のゾンビたちも例に漏れず腐れまくっております。呪われた彼らに安息を、という大義名分を掲げ、バスバス銃弾を打ち込みドリルでドテッ腹に穴を開けて向こう側を覗ける快感120%。暴力描写が嫌いな人も「一種のギャグ」としてこれらの演出を愉しんでみるのはどうだろうか、血は緑だし。いや緑なら何やってもいいというわけじゃないんですが。

次に、このゲームの『ゾンビリベンジ』というタイトルについて一考。リベンジ(復讐)とは言っても、ゾンビが親の仇とか、死霊にプレイヤーキャラが恨まれているわけではないのでご安心を。このタイトル自体がストーリーの伏線となっているだけで、「ああっ、ゾンビリベンジなるタイトルの意味がわかんないよう」と悩んでいるぼっちゃんでもコイン投入していただきたい。

武器は素手から拳銃、ドリル、火炎放射器、地雷、ガソリンなどヤバ気な武器のオンパレード。アツクテシヌゼー！

迫りくるゾンビの群！ 腐ってそうだぜ！ 映画に匹敵するストーリー性と斬新なカメラワークが凄いぜ！

レトロゲー再生大全 松田〇作効果でインカムアップ!!

本日は『ゾンビリベンジ松田〇作カスタム』筐体を取材してみた。筐体周りはすべてリアル毒島である松田優作グッズでいっぱい。筐体脇に吊された『探偵物語』ガイド本が新鮮。この筐体の前を素通りできるヤツは人間じゃねぇ！ というわけで、もう工藤ちゃんカラーの毒島を使うしかないっ！ 工藤ちゃんカラーはスタートボタンを押しながら毒島を選択すればオーケーだ。

場所は例によってプラネットギガだ、アレ。センでこのスプレイを見かけたらオモシロゲーミティの周りのゲー連絡よろしく！ 取材に行くぜ！

ゾンビリベンジ台に「店長オススメ」を貼るのもいいのですが「上手くなりゃ1コインクリアも可能」という一文もあると励みになると思うデスヨ。このクソ暑い夏、俺が店主だったらゾンビリベンジを置いて、プレイヤーに血も凍る恐怖と感動を与えてあげたい説。

操作説明シャングリラ

これがホールド攻撃の「毒島流四の字固め」だ！ ゾンビに関節技が有効なのか!?

ダッシュアタック	…ダッシュ中にAかBボタンを押せ！ 敵を転ばせる効果があるぞ。
バリアブルショット	…敵をロックオンし続けると、サイトが赤く光る。この時Cボタンで強力なバリアブルショットが出るぞ！
前転攻撃	…A+Bで前転攻撃。ボスなどの特殊な攻撃を回避することも可能だ。
ホールド攻撃	…素手攻撃を当て、ボタンを押したままにするとホールド状態になる。ここでBボタン連打すると、毒島流四の字固めが出せるぞ！ 他にもあるので探してみよう。

はみだしもよく見る伝　先日ぶらりと立ち寄ったゲーセン(諸事情により場所は明かせませんが)では、出口にゾンビがいた。人が通りかかるとセンサーが反応し、「ウオー！ ウオー！」と叫ぶってな具合です な。店内では一定時間ごとに天井から霧(ゾンビパウダー?)が散布される演出もあり、ユニバーサルスタジオもうかうかしていられない映像スペクタクルであった 千葉にあるよ。

20世紀アーケード列伝

レゲー奥の細道

Text：G.LAN
取材協力：ゲームセンターディスコ
レゲーにまつわるよもやま話を展開していく当コーナー。連載前にはネタが枯渇するのでは？　という時期尚早な危惧はさておき、20世紀のビデオゲームの醍醐味を汲み取ってもらえれば幸いです。

二匹目のドジョウを探せ！

第二期ブロック崩し

78年の大ブーム以降は急激に衰退し、細々とやっていたブロック崩し界にちょっとした変革が86年に訪れる。表現力の向上したハードによる映像、パワーアップアイテムの導入、ブロックの配置を工夫したステージ構成といったアイデアを盛り込んだタイトーの『アルカノイド』が登場し、高い人気を得た。となれば、人はドジョウを追いたくなるもの。同作に続けとばかりに、発売から87年にかけてブロック崩しのリメイクブームが巻き起こる。しかしそこはやはり一過性のブーム。『アルカノイド』を超えるヒット作は生まれず、結局79年以降の横ばいに近い状態に落ち着いた。

なお、タイトーはインベーダーやクイックスなど、歴代ゲームのリメイク作品をコンスタントに出しているが『アルカノイド』ほどのヒット作は他に類を見ない。

芸夢目安箱

Q　『CAL.50』のレバーって、SNKの怒レバーじゃなくて、フォトセンサーを使ったものらしいんですけど、実際のところどうなんでしょうか？

（静岡県　ヘンポコ君）

A　ご質問のように、ただのループレバーではないようです。

＜開発元セタさんからの回答＞

『CAL.50』のループレバーには当社独自で開発しました「フォトセンサー」を使用しております。「フォトセンサー」とは、レバーを回転させた際に、2枚のセンサーに光が当たったり、遮断されたりする時間差及び、その順番を感知することで、レバーを回転させたスピードや方向を認識するためのものです。身近で似た構造を持つものには、パソコン等で使うマウスのスクロールボタンや、携帯電話のジョグダイアルなどがあります。

質問等々超絶大募集！

●【お店募集】
レゲー中心のお店はもちろん、超上手なプレイヤーがいるお店や、レゲー設置台数が少なくても、気合いでスコアを狙っている人がいたり、名物店長がいるお店。また、スコア系だけでなく、対戦その他で盛り上がっているお店も大歓迎！　世に埋もれてしまっている、素晴らしいレゲーゲーセン情報を待っています。
編集部が取材しに行くかも!?

●【なんでもレゲー質問コーナー】
レゲーの質問に、色々答えちゃうぞ！あのゲームの裏面への行き方を教えて！といったような質問から、どうしても倒せないボスがいたり、ヒントを教えて〜！　なんて声にお応えしちゃうぞ。

●レゲーに関して読者と架け橋となるコーナーです。どんなことでも構いません、お便り待ってます!!

●【応募宛先：レゲー奥の細道まで】
※各コーナーへのお便りは次の宛先までお願いします！
eメール：location@arcadiamagazine.com
郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
エンターブレイン　アルカディア編集部まで

発掘！幻ゲーム

ついぞ発売されることのなかった作品、また人の目にほとんど触れることのなかった稀少な作品を激烈紹介！

今回紹介するのはセガのパズルゲーム『ボレンチ』。正式には未発売ながら、筆者は90年当時、浦和のセガ直営店で見た覚えがある。こうした例は比較的あるようだ。

斜め見下ろし型の視点でプレイする本作の基本ルールは、画面下に転がってくるボールに対し、三角形のパネル4種を置いてボールを反射させ、ゴールまで誘導するというもの。これ以外にも特殊な十字パネルがあり、この上にボールをクロスさせて通すことでステージクリア時に「ループボーナス」が加算される。

5種類のパネルを置いてボールを誘導するアクションパズル！　未発売とされる作品だが、わずかに流通していた。

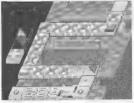
2人同時プレイも可能。作業効率が2倍になるので確実に楽になると思われる。

これが『ボレンチ』の基板なりけり。当時大流行した『コラムス』にまぎれて……。

操作は8方向レバーでフィールドのポイント指定をして、ボタンでパネルの配置をする。二つ目のボタンは、押している間のみボールのスピードが上がる。

タイム制限はないが、ボールが一度通った場所には「×」が付き、パネルが置けない。そのため、永久ループするルートを作り、ボールを囲ってしまうことは不可能だ。また、フィールドには「?」マークがあり、ここを通過するとボーナス点が加算。スピードアップの効果を持つものもあるぞ。

今回取材にご協力いただいたのは、町屋のゲーセン「ディスコ」。店長の金子さんは基板収集が高じて開店に至ったという、筋金入りの基板コレクターなのだ。金子さんに入手経路を伺ったら、その答えはあっけなかった。『コラムス』を買ったら『ボレンチ』だったとのこと。基板がコラムスとそっくりであったが故の流通ミスらしい。

いらないパネルは、穴に落とすと効率がいい。発売されなかったのが不思議と思えるデキ。

ルールは単純明快。『パイプドリーム』などに通じるものがある。これは練習ステージ。

ここに行けばプレイ可能!!

都営荒川線
町屋二丁目駅
町屋駅前駅
やおや
GameCenterDisco
営団地下鉄千代田線

幻のセガ産思考型パズルゲーム『ボレンチ』が、今ならゲームセンター「ディスコ」でプレイすることができるぞ。店長金子さんの計らいで、8月12日まで置いてもらうことになったのだ。興味がある人は町屋に急行せよ！

GameCenterDisco
東京都荒川区荒川6-42-8
営団千代田線／京成本線「町屋駅」から、都営荒川線「町屋二丁目駅」まで歩いて約3分。八百屋の裏に「ディスコ」はある！

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

いよいよ始まる『格闘ゲーム夏の陣』に備えての「3D対戦格闘」用語。今回は、中でも特徴的なシステムが多い『鉄拳』編です。

Text：伊勢猫＆C.LAN
挿し絵：和泉みえこ

今月のキーワード
『3D対戦格闘／鉄拳編』

▼あ行▲

アンジュレーション【あんじゅれーしょん】undulation
□システム
フィールド上の傾斜や起伏などを意味する言葉。もともとはコースやグリーンの状態を表すために使われていたゴルフ用語。3D格闘ゲームにおいては『バーチャファイター3』（セガ／1996年）で初出。平坦なフィールドとは違って、高低差により空中コンボやダウン時の追い打ちの入りやすさ等に影響を及ぼす。

起きあがり【おきあがり】rising
□プレイヤー□システム
攻撃を喰らってダウンした後、特定の入力操作を行なうことで立ち状態へと復帰する動作全般。既存する格闘ゲームの多くは「ダウン状態＝無敵」となっているが、『鉄拳』シリーズではダウン中も無敵にならないのが特徴的。

オートガード【おーとがーど】auto guard
□システム
文字どおり「一切の入力操作を必要とせずに、自動で相手の攻撃を防御する」操作システムの総称。その走りとなったのは『ヴァンパイアハンター』（カプコン／1995年）で、『鉄拳』シリーズにおいては『鉄拳2』（ナムコ／1996年）から採用。レバーニュートラル状態でも相手の攻撃をガード可能（下段攻撃はX入力）な代わりに、当初はガード硬直時間に微妙な違い等があった。

▼か行▲

ガード不能技【がーどふのうわざ】unguardable attack
□システム
ガードモーションを取っているにも関わらず、防御することができない特殊な攻撃全般の総称。一般的にはガードを崩す手段である投げ技のことを表すが、『鉄拳』シリーズでは「ガードできない超必殺技」全般のことを指し示す。

カウンター【かうんたー】counter
□プレイヤー□システム
相手の攻撃に対して、自分の攻撃を合わせること。自分の攻撃に相手の攻撃の力の反動が加わることで、より大きなダメージを相手に対して与えることができる。『ストリートファイターII』（カプコン／1991年）のシステムに一部導入され『バーチャファイター』（セガ／1993年）から一般的に定着。現在はダメージ増加に加えて、ヒット後の状態変化を誘発するケースが非常に多い。

返し技【かえしわざ】counter-maneuver
□システム□プレイヤー
①『鉄拳』シリーズにおいては、「相手の攻撃判定を取って返す」特殊な投げ技全般のこと（㊞当て身）。これに対して相手の状態を崩すだけで、その行動に一切のダメージが伴わない攻撃を「さばき」と呼んで区別している。
②『バーチャ』シリーズでは、ガード後に確定する反撃技全般を指し示す用語。

クリーンヒット【くりーんひっと】clean hit
□システム
もともとは格闘技用語で「狙った急所部位に対して、攻撃がきれいに入る」こと。システムとしては、『鉄拳2』から採用された特徴的なモノのひとつで、基本的に密着状態で攻撃をヒットさせることでダメージが強化される（㊧カウンター）。一部には、ヒット後の状態が変化する攻撃などもある。

○○コンボ【～こんぼ】～combo
□プレイヤー
いわゆる連続技のこと。2D格闘ゲームとは違って、主に空中へ浮かせた相手に対して入れる連続技のことを表す場合が多い（㊞空中コンボ）。これに対して、地上で入れる連続技のことを「地上コンボ（㊞バウンドコンボ、追い打ちコンボ等）」、投げの連続技を「投げコンボ」と呼んで区別するのが一般的。

一般的に音ゲーの譜面は、4分音符の1/4にあたる16分音符を最小単位とした譜面で構成されているモノが多い。右の例を実際の譜面にしてみると、4つのオブジェクトで1拍子分。つまり1小節は、最大4×4＝16個のオブジェクトで構成されることになる。これを120BPMで演奏するとなると……1秒間で2拍子分＝最大8個のオブジェクトをクリアしていく計算となる。

このBPMとは、もともとが音楽用語のひとつで「Beat Per Minute（ビート・パー・ミニッツ）」の略称。直訳すると「毎分拍子をとる」の意味からも分かる通り、楽曲を演奏するうえでの1分間における拍子（＝テンポ）を定めた、目安となる数値のことを指し示している。まあ、簡単に言ってしまえば曲のテンポを表した数値。この数値が大きい程アップテンポで早い曲だと思って問題なし。

その数値が示す部分を少し具体的に説明していくと、仮に4／4拍子の楽曲があったとして、1拍子は4分音符1つ分のタイミングとなる。これを「BPM＝120」のテンポで演奏していくには、120／60秒間＝1秒間に2拍子。つまり1秒間で4分音符が2つ分のテンポを目安にして、演奏されていく。当然、240BPMであれば、単純に倍の1秒間に4分音符4つ分になる。ゲーム中に流れる譜面のスピードも倍になるから難しいってわけ。

日々精進あるのみ！

ゲーマー登竜門

今月のお題
「BPM」

今回の題目は、音ゲーなどでよく目にする「BPM（ビーピーエム）」について。なんかの略語らしいんですが、その正確な意味って本当に知ってますか？

遊技語録 薦め **用語の系統と分類表記：**□開発……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

▼さ行▲

10連コンボ【じゅうれんこんぼ】juren combo

□システム

特定順にボタンを押すことで繰り出せるキャラクターによって種類や攻撃属性はさまざまだが、一度喰らうとガードポイントと呼ばれる連係の切れ目まで連続ヒットする。連係内容を覚えないと対処は難しいが、逆に覚えてしまえば確実に対応可能。回を追うごとに使用頻度は低くなっているが、シリーズの代表的システムとしてあえて残してあるらしい。

~ステップ【すてっぷ】

□システム

技の前動作の意味を兼ねた特殊ステップ。三島家の風神拳やポールの崩拳などは、レバー入力だけでも、前方にしゃがんで滑り込むようなモーションが発生する。ステップ中にボタンを押すことで固有技が発生する仕組みになっているが、ステップの前進力、上段避け能力を重視して単体で使用したり、ステップ中に何らかの入力を行なうことでキャンセルし、再びステップや横移動に派生させるなど、応用テクニックも発展している。

▼た行▲

タイムリリースキャラクター【たいむりりーすきゃらくたー】time release character

□システム

ゲーム稼働時間を内部で算出、一定時間に達するたびに公開される時限キャラクター（コスチューム）。『鉄拳2』（ナムコ／1995年）で初導入、クマを始め多くの隠しキャラクターが登場しプレイヤーを楽しませた。後の作品でも『機動戦士ガンダム EX-REVUE』（バンプレスト／1994年）や『ギガウイング2』（カプコン／タクミ／2001年）などで採用されている。

▼な行▲

投げ【なげ】throw

□システム

ガードを崩す手段として、ほぼすべての対戦格闘ゲームに存在するシステム。『鉄拳』シリーズでは、相手の状態に応じて上段投げ、ダド段投げ、ダウン投げなどを使い分けていく必要がある。『鉄拳』の投げは相手の技モーションを吸い込むことができ、3D対戦格闘において異例といえる性質を持っている。投げ技成立時に追加コマンドによって派生する投げコンボもある。

▼は行▲

ポジションチェンジ【ぽじしょんちぇんじ】position change

□システム

『鉄拳4』からの新システム。投げ技の一種で、ダメージは無いものの、レバー入力方向に応じて相手との位置を入れ替えることができる（4方向）。鉄拳4では有限フィールドになったこともあり、壁際での攻防において重要なシステムだ。

▼ま行▲

無限フィールド【むげんふぃーるど】battle field at infinity

□プレイヤー

『鉄拳』シリーズ固有の戦闘フィールド。どんなに前進、または後退しても画面端に行き着くことはないため、リングアウトで決着が着くこともない。だが『鉄拳4』ではこの例外が打ち破られ、フィールドには外郭が存在し、壁が絡んだ新たな戦略が生まれている。ただし、これまでと同様にリングアウトは存在しない。

▼や行▲

横移動【よこいどう】side step

□システム

画面手前および奥方向へ移動する動作。『鉄拳3』以降これが導入されたことで立体的な攻防が可能になった。特定の技に対しては、ガード後にキャンセルして横移動する「オート横移動」ができる。

▼ら行▲

1フレ【わんふれ】1 frame

□現象

画像更新の最小単位となる1フレームの略（『鉄拳』は60分の1秒）。技データの話によく用いられるが、『鉄拳3』以降の風神拳はレバー入力完成と同時にボタンを押すと性質が変化するため、これを指して「1フレ風神」と呼ぶ場合もある。

次号予告&質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは、「3D格闘ゲーム」「2D格闘ゲーム」など。用語に対する質問や、テーマのリクエストなどは、アンケートハガキのスミでも良いので、どしどし編集部に送ってネ！
宛先は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

てっけな～【てっけな～】TEKKENer

相手を浮かせたあとに、限界までLPなどで刻みたがるプレイヤー。中でも特に、極めて高確率で途中で取り落としてしまう人のこと。

言霊Q&Aコーナー 即決！一問一答両断！

遊技語録 薦め **記号表記の種類と意味：** 同…同義語を表します。類…類義語を表します。対…対義語を表します。<例>…… 使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「1～、2～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

堀越健太（ケンタ）
今年社会人1年生（総合商社勤務）の23歳。親の都合で高校2年からオーストラリアへ移住。大学を卒業した今年、日本に帰国した。英語は堪能だが、独特のオーストラリアなまりあり。

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：ボボしじみ

第1話：Xデーは突然に

はじめまして。今度からお世話になることになった堀越健太です。3D編ということで、僕が主人公に抜擢されたわけですが、さてどうなることやら。だって、プレイするのはバーチャ4ですよ！　僕が前に見たときは、まだ2だったのに……。

インスピレーション

久しぶりに帰国した日本は、何もかもが新しかった。マクドナルドのハンバーガーはやたら安いし、株価は半分になってるし、ゲーメストはなくなってるし、松田聖子が神田正輝じゃないヤツと離婚してるし。まあ、僕がオーストラリアに旅立ったのは、もう6年も前のことだしなあ。

あ、そうだ、ゲーセンはどうなってるんだろう？　確かあの頃は、『バーチャ2』が大人気だったっけ。

そう思って僕が足を運んだのは、けっこう大きなセガ系のお店。ん、なんか張り紙がしてあるぞ。

バーチャファイター4
ロケテスト実施中

「4!?　そうだよな、あれから6年も経ってるんだし。ロケテストってことは、今まさに世の中に出んとしているってことなのか！」

急ぎ足で店内に足を踏み入れた僕は、さっそくそれらしい人だかりを見つけた。

「WOW!!、盛り上がってるぅ。2のときと同じだ!!　それにしても日本人って、並ぶの好きだなあ。どれ、僕もひとつ……」

列の前に進むにつれ、ゲーム画面が、次第にはっきりと見えるようになってきた。こ、これは！

「す、すげえ。ビデオゲームって、こんなことになってるんだ！　だって……ヒトじゃん！」

南国の砂浜、雪降る古城、海中水族館。まるでTVCMのワンシーンを見ているような感覚にすらなる。

そして、躍動感あふれるキャラクターの動きとたなびく衣装……

「や、あいつはジャッキーか？　そうだよ、これはバーチャなんだ！」

直感した。僕はこのゲームにのめり込む。

再会は突然に

「お、おいお前……ひょっとして、ケンタじゃねえの？」

「え？」

そのとき僕に声をかけてきたのは、金髪のちょっとゴツいあんちゃん。確か、どこかで見たことがあるような……。

「あ！　ヒロくん？　そうだ、おとなりのヒロくんだよね」

話しかけてきたあんちゃんは、昔となりに住んでいた宮本宏和くん。歳はずいぶん上だけど、幼なじみなので僕はヒロくんと呼んでいる。

「久しぶりだなあ、ケンタ。いつこっちに戻って来たんだよ」

「ちょっと前に帰ってきてたんだけど、社員研修とかいろいろあってね」

「ほっほう。ついにお前もリーマンかあ。んで、どうしたよ、今日はまたゲーセンなんて」

「いや、これってバーチャの最新作なんでしょ？　見た目からしてこう、グッとくるものがあるんだよね」

「そういえば日本を出る前に、『バーチャ2』ちょっとやってたっけか？」

「うん、そうなんだよね。……あ、ちょっと待って。僕の番だ」

チャリーン

ゲームの筐体に座ること自体、かなり久しぶりだ。ちょっと緊張。

「お、いたいたジャッキー！　流れるような連係のカッコよさがお気に入りだったんだよね」

こうして、僕の『バーチャ4』初プレイは始まった。インスト（※1）にはさらりと目を通してみたけれど、そんなもんでゲームを理解できるはずもないよな。まあ、『バーチャ2』のつもりでやるしか……。

「おおっ！　ジャッキーが啖呵を切ってるよ。アップで見るとグラフィックのすごさがよくわかるなあ」

ファイト、ワン　レディ？

相手のキャラはウルフ。多彩な投げ技を持つプロレスキャラだ。

「おおっ！　動くと雪原に足跡が！」

ガシャーン！

「おおっ！　リングの端にはフェンスがあるのか！」

ほッ！

「おおっ！　ダッシュハンマーをヒラリと避けられた！　すげえ！」

ブゥ〜〜ン!!　ブンブンブン!!

「おおっ！　ウルフの勝ちポーズ、イカス！　ハイ僕の負け！」

まだロケテストとはいえ、やっぱりみんなうまいなあ。でも、なんか堪能した気がするぞ。これで勝てたら、もっと楽しいんだろうなぁ。いや、楽しいに決まってる!!

「お、終わったか。で、どうよ？　やった感じは」

「いやあ、イケてるよ！　ちょっとハマっちゃうかも……」

「じゃあさ、発売されたらウチの店に来いよ」

「ウチの店？」

「ここの近くにあるアルカディアってゲーセンさ。オレは今、そこでバイトしてるんだ。結構濃いメンツが集まってるから、きっと満足できると思うぜ。例えばほら、今対戦しているアイツ」

ヒロくんが指さしたのは、カゲで連勝を重ねている長身の男。どことなくヒロくんに似ているような……。

「ヤツとは高校時代からの腐れ縁でさ。今も、オレと一緒のゲーセンでバイトしてるんだ。3D系格闘モノの腕前はかなりのもんだぜ」

対戦を見ていると、確かにそのカゲはあきらかに別格、といった感じだ。見たこともない技を使っている

列伝ミニ講座
※1　インストラクションカードの略。ゲームの簡単な遊び方が書いてある。3D格闘の場合、技数が多いために基本的な技しか掲載されず、それだけ見て理解するのは難しい。※2　カゲの旋蹴りからとったというのは建て前。魔法大作戦で、ミヤモトのライバルとして登場する忍者の名前から引用　※3：カゲの代名詞とも言える投げ技、弧円落のこと。決まったあと空中コンボが狙える。

篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘を担当する28歳。ミヤモト先生と同級生であった高校時代は、いろいろ悪さをしていたとか。バーチャを1からプレイするカゲのスペシャリスト。天然系？

宮本宏和（ミヤモト先生）
シューティング界きっての凄腕スコアラー。しかし、新しいゲームはジャンルを問わずプレイする（最初だけ）。アルカディアバイト軍団のリーダー格。今年の1月、27歳になりました。

こともちろんだが、何より動きによどみがない。こんな動き、僕もできるようになりたい！

「うん！　発売されたら、すぐにでも行くよ！」

Xデー到来す

それから3週間後のこと。

プルルルル………

「あ、もしもし」

「おう、ケンタか」

やはり電話の主は、ほかでもないヒロくんだった

「バーチャ入ったぞ。来い**プッッ**」

自分の言いたいことだけ言って切るあたりも、昔と変わってないなぁ。でも、バーチャ入ったのか　ようし、仕事が終わったら行ってみるか！

「こんちわ〜」

「おう、来たなケンタ」

アルカディアという店の中は、活気に満ち溢れている。駅前にある大型店のような広さはないが、個人経営らしい小回りの利くサービスが、評判につながっているのだろうか。

このお店は、不況など関係ないんだろうなぁ（ホノ…

「おいケンタ、なにボンヤリしてんだよ。こっちこっち！」

手招きするヒロくんのほうを見てみると、なるほど、黒山の人だかりが筐体を取り囲んでいる。

「よし、やるか」

入りたてとあって、すぐにプレイとはいかなかったものの、ほどなく順番が回ってきた。……結果はもちろん負け　さてまた並ぶか。

「おいケンタ、お前アクセスカード買ってねえだろ」

「アクセスカード？」

「『バーチャ4』は、ネットワークとのリンクがひとつのウリなんだぜ」

「へえ〜。すごいねぇ。どんなことができるの？」

「オレもよくは知らねぇんだけど、なんかi-モードを使ってリングネームをつけたり、対戦成績をチェックしたりできるらしいんだ。待ってな、オレが手本を見せてやるよ」

そう言って筐体に座ったヒロくん。財布からカードを取りだし、横についたスロットに差し込んだ。

「あれ？　カードを入れると自動的にキャラが決まるの？」

「そうそう、1枚のカードに自分のキャラを登録するのさ」

ラウンド、ワン　レディ？

さっきは気がつかなかったけど、キャラクター名の下に何か書いてある　あれが登録したリングネームというわけか。なになに……

『しゃがみパンチ』

これ、本当にリングネーム？

「おうおうミヤモト、ずいぶんと豪快なリングネームつけたなオイ」

そう言って筐体の向こうから声をかけてきたのは、昨日のカゲ。リングネームのところには、ツムジ丸(※2)と書いてある。こっちの名前はなかなかイケてるなぁ。

「うるせぇ！　オレの**山の手線スペシャル**で轟沈しとけやコラ」

「はぁ？　なんじゃそら」

山の手線スペシャル？　ヒロくんの必殺技か！　なんかすごそう〜。

ファイト、ワン　レディ？

ドスッ……プゥ〜〜ン!!

「見たか山の手線！」

「なんだ、ただのローキックジャイスじゃねぇか。そんな、化石みたいな連係を……思わずくらっちまったじゃねぇの！」

しかし結果は、ツムジ丸さんの圧勝。ヒロくんの魅せ場は、ラウンド開始直後の2秒だけだった

「ちっ！　巴投げ(※3)ばっかりじゃねぇか」

「ウハハ、分かってんなら投げ抜けぐらいしろってぇの。まあそれはいいとして、なんで山の手線スペシャルなんだ」

「だって回るじゃん」

「ほっほう〜。相手が逆足なら外回りってか？」

その日は、結局閉店までバーチャざんまい　夢中になってたら、いつのまにやら店内には蛍の光が……やべぇ、明日も会社なのに。

「う〜し、ジョナ行くぜ！　ケンタも来るよな？」

「ジョナ？」

「ゲーセン終わったら、その日のネタをファミレスで話すってのはゲーマーの常識だろ？」

なるほど、ゲームの楽しさって、実際にそのゲームをやってるときだけじゃないんだな　でも、会社は……？

最初の晩餐

「へぇ〜。ケンタくんはミヤモトの幼なじみなんだ」

「そうそう。いっつも引っ張りまわされてましたよ」

「そうかぁ？　そんな記憶はねぇが」

「ウハハ、ミヤモトっぺぇ〜」

結局ジョナサンに来ている意志の弱い僕。でもまぁいっか。外回りの間にサウナで仮眠かな。

「てか、まだ名前すら紹介してねぇな。コイツの名前は篠崎。通称ツムジ丸だ。よく知らねぇんだが、バーチャ業界では結構有名らしいぜ」

「そんなたいしたもんじゃねぇよ。てか、そんな業界あんのか？　まあいい、よろしくな、ケンタくん」

「こちらこそよろしくお願いします」

へぇ〜、そんなすごい人だったのか。結局、今日も閉店まで勝ちっぱなしだったしなぁ。

「でさぁツムジ、せっかくだから、ケンタにバーチャ教えてやるってのはどうよ？」

「別にいいぜ。3Dメンツが増えるのは悪いことじゃねぇしな」

ひょっとして、ゲーセン常連の仲間入り？　となると毎日がバーチャデーに！　しかもうまい人からテクニックを伝授してもらえるなんて！

「ケンタくんは、『バーチャ2』を少しやってたんだっけ？　じゃあ、中段とか下段とか、ゲームの基本ルールは分かってるよな？」

「はい。それはわかります」

「うん、じゃあ今は何も教えることはねぇな」

初心者に限りなく近いはずのケンタに対して、教えることがない、というツムジ丸。衝撃発言の真意やいかに……？

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。対戦ゲームの負けたときの言い訳っておもしろいよな。そのときの心理状態とかまで読むと、結構笑えるぜ。んじゃ、今月はミヤモトの断末魔でも分析してみるか。

「〜ばっかりじゃねぇか」

単調な攻めにやられちまったときによく出るセリフだ。でもコレ、裏を返せば「オレはそんな技も返せませんでした」とアピールしてるようなもんだよな。その気持ちをグッとこらえて己へのいましめとすれば、腕前も男としての株も上がるってモンだぜ。

ゲー事典　このコーナーでは、感想や意見、3D格闘に対する質問など、お便りを募集しています　どんなことでもOK！　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「健太's バーチャフルライフ」係、または　post@arcadiamagazine.com　までお願いします。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo
電界 アーケーダー・ネオ 接続

第19回

Text: GrayZone/袴田直樹　Illustrated by ムドウ

『このご時世に新発売!!　新型コントロールボックスに大接近!!』

「パナツインロング」「パナカスタムロング」でおなじみストークのコントロールボックスがフルモデルチェンジ！　あまり個人向けアーケード基板業界からはいい話が聞こえてこないだけに、とても嬉しいニュースだ。今度のモデルは、なかなか光る特徴を持った意欲作。これから基板を始める新人君や、古参アーケーダーのリプレイス機としてもおすすめできる。

▼波紋をイメージしたパターンがボディを覆う。「二本の舵」とは、8方向レバー+6ボタンと、麻雀パネルの2つの操作系のことを意味している。

超薄型になって新登場!!

「パナ」後継機種に迫る!

有限会社ストーク

TWIN RUDDER（ツインラダー）

市価: 約36,000円

SPEC

サイズ/重量	530(W)×272(D)×90(H)mm/4.5kg
コネクタ仕様/位置	40Pメインコネクタ&10P KICコネクタ/右
音声出力	○（MONO/ミニプラグ）
スピーカー	
RF出力	×
ビデオ出力	（ケーブル付属/RCAピン）
S出力	（mini-DIN4PIN）
RGB出力	OPTION（DIN8PIN丸形）
TESTスイッチ	×
連射装置	ノーマル/シンクロ連射（セレクト連射）
	シンクロ速度3段（7.5-15-30）
	ノーマル速度連続可変
電源容量	+5V/7A
備考	麻雀パネル一体型

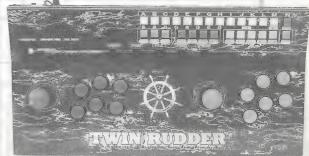
TWIN RUDDERの概要

TWIN RUDDERは、見ての通りの麻雀パネル一体型。麻雀パネルのないモデルはラインナップされていない。以前のモデルから大幅な薄型化を実現しており、最薄部では、実に56mm(足を除く)！　これは、薄型モデルとして話題をさらったシグマ電子の「風神」「雷神」の76mmと比較して、20mmも薄い。搭載されたレバーやボタンはメジャーブランド(念のため、三和電子とセイミツ工業のこと)のものではないが、同等のクオリティがあるので、きびきびとした操作感が楽しめるぞ。

左側面　右側面　正面　背面

フラット & ワイド感覚が新しい

灰色に白のシルク印刷が好対照の外観は、どことなく「魚雷船ゲーム」を想起させる、と書くと年がバレるか。側面からの写真では「TWIN RUDDER」の薄さが実感できるのではないだろうか。この薄さのおかげで、なかなかプレイしやすい。

お便り募集中　…当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。担当ライターさんも引き続き探しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

仕様が変わったハーネス

「パナ」シリーズからの買い換え組は、ハーネスの仕様が変わっていることに注意。JAMMA以外のゲームをプレイしようとしても、「パナ」シリーズ用のハーネスは使えない。「パナ」から「TWIN RUDDER」に変換する中間ハーネスを作ると便利だろう。また、キックハーネスが付属していないので、必要な人はキックハーネスも一緒に買っておこう。

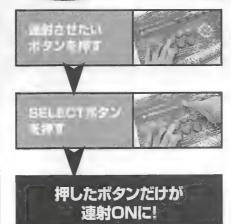
TWIN RUDDERの沿革(笑)

ストークの前身であるKICがキョーワインターナショナルから販売権を買い取り、91年にデビューさせた2レバー6ボタンのコントロールボックス「KIC'S-91」がルーツ。

92年、空前のストⅡブームの折に12ボタン化された「KIC'S-91(KIC'S-92)」が、続く94年にはKIC自社設計による麻雀パネル一体型「パナツイン」が満を持して登場。追って低価格機「パナカスタム」がラインナップに加わった。

95年～96年頃に発売元がKICから現在のストークに変わり、ロングデッキ化された「パナツインロング」「パナカスタムロング」を投入、2001年まで販売継続。

その末裔が、この「TWIN RUDDER」というわけだ。

特許出願!! TWIN RUDDERの目玉機能「セレクト連射」とは?

「TWIN RUDDER」には、かつてストークから発売されていた知る人ぞ知る連射装置キット「連太郎」相当の回路が内蔵されている。

その機能の実際は右のフローチャートの通りで、例えば小Pと中Pを連射したければ、小Pと中Pを押しながらSELECTボタンを押すだけだ。非常にフレキシブルに連射設定が可能で、かつ操作しやすい。

これを味わってしまうと、他機種の連射装置が物足りなく感じてしまうほどだ。

ちなみに、SELECTボタンを押しながら任意のボタンを押すことでも、連射設定ができる。

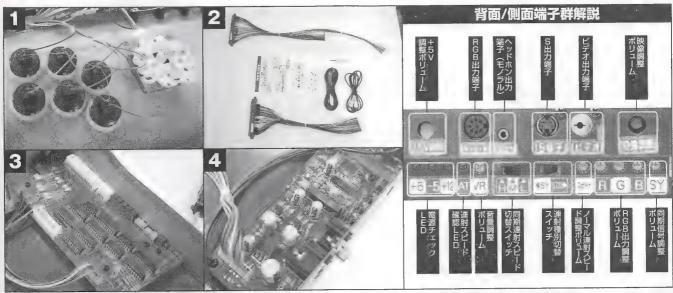
1 ボタン(30φ)への配線は、半田づけされている。レバーは基板タイプで、取付ビス間が40mmのコンパクトサイズ。

2 写真上がオプションの麻雀ハーネス。それ以外のJAMMAハーネス、音声/ビデオケーブル、取説、調整棒が付属品。

3 強力な連射装置とビデオ調整のためのボリュームが載った基板。1A(+12V)、1A(-5V)、7A(+5V)と3つのヒューズも。

4 CXA1145Mという、いささか旧式のビデオエンコーダICを使ったビデオコンバータ回路。強化が望まれる?

ネタくれモニタープレゼント

2名様

TWIN RUDDER(有限会社ストークさん提供)のモニターを募集! 本コーナーのネタを書いて応募してくれた人の中から抽選で2名をモニターに選出。1カ月使用後にレポートを送ってくれることが条件だ。

応募の宛先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「TWIN RUDDERモニター係」
E-mail: arcader@arcadiamagazine.com

ここがマル:なにしろ一体型では最も薄型であることが最大のウリ。他機種にはない「セレクト連射」の機能も、十分に購入決定の動機になりうるインパクトがある。

ここがバツ:設計の古いビデオコンバータ。7Aの電源も、15Aの電源を搭載したモデルがある中では見劣りする部分。電気食いの基板でもない限り問題にはならないが。

業務連絡……15KHz～31KHzのアナログRGB信号(周波数帯域や静止画/動画を問わず)をPCにキャプチャーできるシステムを知っている、もしくは作ることができるという方、または会社がありましたら、当コーナー宛に情報を寄せてください。ズバリ編集部にそういう機材が欲しいのです。特に最近はVGAのゲームが多いので、撮影が難しくてねー。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1990年／平成2年

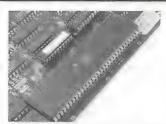
ナムコ／アタリ

ランパート／RAMPART

● 開発元　アタリ　● ジャンル　アクションパズル
● 発売元　ナムコ　● 操作系　8方向レバー＋4ボタン

システムボード	専用基板
CPU	68000(8MHz)
サウンド構成	YM2413 & サンプリング音源
表示色数	カラー
スペック	JAMMAエッジコネクタ＋5V＋12V電源

静かに幕を引いた名門を偲ぶ

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

8MHz動作の68000MPU。かのメガドライブと同スペックだ。あっちは日立製だが。

大仰なヒートシンクをまとったアンプIC。それでも熱でやられてしまうことが多い。

1MbitのROM。黄色いラベルがワンポイント。「©1991 ATARI」とあるので1991年製か。

用語解説

LEDランプ：基板上のLEDランプは意外と便利。各電圧がちゃんと出ているかどうかが一目で分かるからだ。例えば12Vが切れると音声だけが出ないのだが、通電状態が目で確認できれば不調の原因が特定しやすくなる。ファミコン版『スペランカー』のカセットみたいかも。

『BATMAN』：日本未発売だったので、国内では比較的レアな一品。

ヒートシンク：『KLAX』のヒートシンクは『ランパート』より高さがあって、お店でどうにも並べにくい、発送時にダンボールに収まりづらいので難儀した。

MIDWAY：アタリを吸収合併した会社。細々とアーケード作品もリリースしてきたが、先日ついにアーケード事業から撤退し、コンシューマ事業に専念するという決断を下した。アーケードゲームメーカーとしてのATARIの、静かな死をも意味する。

Details

HARDWARECHECK

オーソドックスな構成の一枚です。同じアーキテクチャを使用していると思われる基板に『KLAX』と『BATMAN』があります。これらは、ほとんど同じような形をしています。基板上で目を引くのは、アンプICのヒートシンク。この形状のアンプICは割と故障しやすい(焼けちゃう)パーツだったりします。ゲームの設定は、基板上のDIPスイッチではなく、基板上にあるテストスイッチをONにすることで表示される設定画面で行なうタイプです。

このLEDで、不調の原因がすぐにわかるので便利。「スクーン」みたいだ。

君は知っているか？

1990年頃はテトリスブームにあやかってアクションパズルゲームがいろいろ出たのですが、その中でも異色中の異色がこのランパート。

場面の移り変わりやマス目上の配置に漂うボードゲーム的なフェロモンに、マニアは否応なく注目したものでした。

ゲームはまず、マス目状態のフィールドにある自分の城を中心とした陣地に砲台を置くことから始まります。それが終わると、お互いに攻撃をするターンになります。

実は、ここまでの作業は次なるターンのお膳立てをするに過ぎず、あまりゲーム性はありません。このゲームの真骨頂は、次なるターンである外壁修復作業からです。

このターンではテトリス風のブロックを使って壁を作り、城を囲んでいくのですが、ここに創造の面白さがあります。

当時、新宿キャロットで行なわれたロケテストにはトラックボール版が使われたようです。トラックボールだったら、あのじれったい攻撃場面も、ある程度楽しめたのではないかと思う今日この頃です。

海外版の操作系はトラックボール。日本でもぜひそうしてほしかった。

アタリといえば、FM音源(またVGMネタかよ)。同社のビーターバックラットから採用されたFM音源の音色は、プリセット丸出しのものだったのだが、奇異な曲調と、日本人にはないセンスで、なかなか興味深い仕上がりになっていた。当時サイトロンから発売されていた2枚のCD「ザッツ・アタリミュージック -G S M. ATARI GAMES -」再版希望～。(担当編集)

DDR一色！「上板フェスタ3-夏矢踏み-」8月18日開催!!

関東・関西・東北までのDDR好きが合同で巨大なイベントを開催するぞ。イベント名は「上板フェスタ3」。名前の通り3回目となるが、徐々にその規模を拡大し、今回は全国規模にまで達するのだ。ガチンコ勝負・パフォーマンスのほか、初心者でも参加できる企画まで、誰でもDDRを楽しめるイベントになっているぞ。8/18は会場となる「HAP'1・ゲームチッタ」がDDR一色に染まる。

〔上板フェスタ3〕

- 開催日時　：8月18日（土） 10時～18時
- 開催場所　：HAP'1（ホップワン）イベントスペース
- アクセス　：JR埼京線・北戸田駅徒歩3分
- 参加料　　：無料
- 主催　　　：上板合同FESTA3準備会
- 協力　　　：(株)コナミ AM事業部（筐体貸与）

【実施部門】

●スコアシングル
参加人数：事前登録70名。当日受付あり。
試合形式：1.予備予選　30位以内をAグループ、31～60位をBグループに選抜。
　2.グループ予選　両グループで4名ずつ選出。
　3.グループ準決勝　同2名ずつ選出
　4.グループ決勝
ポイント計算：予備予選＝Perfect数勝負。E判定は失格。
　以降＝スコアのみで勝負。E判定は失格。

●パフォーマンス
参加資格：特になし。時間の都合上LONG曲は禁止。

●DDRダービー
形式：主催者がプレイヤーを選出、競馬レース仕立てで誰が勝つか投票する。

●スコアアタックダブル
参加資格：B4U-glorious style-（MANIAC DOUBLE）フルコンボできる。
試合形式：1.予選　上位4名を選出
　2.準決勝　予選1位対4位、2位対3位で対戦　　3.決勝
ポイント計算：Perfect0点・Great1点～Miss4点とするマイナス加点方式。
　最終ポイントが低いプレイヤーが勝ちとなる。E判定は失格。

●カンニングペーパーアタック
用意されたカンペ（矢印譜面）を頼りに画面を隠してプレイ。そのスコアを競う。E判定および画面を見たプレイヤーは失格。

●DDR運動会
・スイカ割り部門
競技者と補助者の2人1組で、補助者は画面を見て競技者に踏む場所を指示、競技者は声を頼りに後ろ向きでステップする。
・リレー部門
試合形式：4人一組でバトンをつなぎプレイしていく。後のバーを持つと失格。
ポイント計算：Perfect数のみの勝負

【問い合わせ先】
上板合同FESTA3準備会
HP（PC）⇒http://homepage1.nifty.com/kyala/festa/index.html
HP（携帯）⇒http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=pisiinu87
Eメール　⇒rdc_raydoc@hotmail.com

PSYCHIC FORCE2012 The Final Episode

この夏、ついに『サイキックフォース2012』の全国大会が開催される！　今年4月から全国13地区で予選がスタートし、来る8月13日に全国一を決定するのだ。大会を主催するのはサイキックファンで構成される「PF2012全国大会運営委員会」。全国のサイキッカー諸君、ぜひこのイベントを成功させよう。そうそう、最後の出場枠を賭けた当日予選もあるし、もちろんコスプレも大歓迎だぞ。

〔PSYCHICFORCE2012The Final Episode〕

開催日時：8月13日（月曜日）　11時開場
開催場所：西武本川越ペペ　ペペホールアトラス（TEL⇒0492-26-7777）
住　　所：埼玉県川越市新富町1-22
アクセス：西武鉄道・本川越駅直結
　東武東上線・川越市駅徒歩7分
　JR線および東武東上線・川越駅から徒歩10分
入場料金：無料

【問い合わせ先】
HP（PC）⇒http://www.oheya.to/~pf2012/
Eメール　⇒pf2012@oheya.to

全国ゲームセンターイベント準備会

機動戦士ガンダム第一回全国大会『V作戦発動』決勝会場決定！

全国で熱戦が繰り広げられている「ガンダム全国大会」。今月は来たるべき決勝大会の情報が飛び込んできたぞ。決勝大会は9月23日、千葉市津田沼の“おなじみ”アミューズメントエースだ。みんな集まれ！　それから、弱小（？）MSの特別シード枠も発表された。パイロット諸君、ホントの強さを見せつけてやれ！

〔機動戦士ガンダム第一回全国大会『V作戦発動』〕

【決勝大会】
- 開催日時　：9月23日（祝） 11時
- 開催場所　：アミューズメントエース津田沼（TEL⇒047-475-8918）
- アクセス　：JR総武線・津田沼駅北口徒歩1分

【特別シード権大会】
全国大会の特別シード権をかけたゴック・アッガイ・グフの3MS（シード枠各3名）キャラ別大会。シード権の他にさらに、①マップ選択権保証、②ジオン軍優先権、③大会では確実にヒーローだろう権の特典がもれなくもらえる。

■『どすこいゴッグ』選抜大会
9/2　13時～　ゲームセンタービーワン（選抜者2名）
9/16　13時～　アミューズメントエース（1名）

■『跳べ！　アッガイ』選抜大会
9/2　13時～　アミューズメントエース（選抜者1名）
9/9　13時～　ゲームセンタービーワン（2名）

■『漢のグフ』選抜大会
9/9　13時～　アミューズメントエース（選抜者1名）
9/16　13時～　ゲームセンタービーワン（2名）

【予選実施店舗・追加情報】
全国大会予選に2店舗追加！　関東と関西戦線だ。

開催日	店舗名	住所	電話番号
8/25	ゲームファクトリーマグマ川越店	埼玉県川越市	0492-22-8839
8/25	よしもとAMUSEUM	大阪市中央区	06-6641-7033

セガ鹿児島エリアゲーム大会第3弾！真夏のビーチスパイカーズ大会!!

またまた、セガ鹿児島エリア全店舗による大会が開催されるぞ。その名も「真夏のビーチスパイカーズ大会」。鹿児島イチのスパイカーを決定するこの大会、もちろん県外からの遠征組だって参加OKだ。鹿児島へ集え！

〔真夏のビーチスパイカーズ大会〕

大会ルール等については、の鹿児島県内セガ店舗でお問い合わせください。いつもの様にDCソフトのプレゼント等を用意しています！

予選開催日	開始時間	店舗名	住所	電話番号
8/5	15:00	セガワールド鹿児島	鹿児島市新栄町	099-253-9512
8/6	15:00	セガワールド ベイサイドプラザ	鹿児島市浜町	099-226-3906
8/6	15:00	ハイテクセガ加治木	加治木町木田西中道	0995-63-1728
8/17	13:00	セガワールド鹿屋	鹿屋市大浦町	0994-41-0947
8/24	15:00	セガワールド出水	出水市六月田町	0996-67-4187
8/26	14:00	クラブセガ天文館	鹿児島市千日町	099-224-6851

【決勝大会】
8/31　16:00　セガワールド ベイプラザ

【問い合わせ先】　各店舗へお問い合わせください。

8/5　15:00　第2回ビーマニⅡDX5th「謎ぶかき人生YESかNOか？」大会
　◆規定曲による点数勝負。最終締切当日14時まで。参加無料
8/5　17:00　ホットギミックインテグラル「KANAの親友はナメクジ」大会
　◆トーナメント戦。最終締切は当日16時まで。参加無料。
8/12　17:00　第5回ガンダム「私だけを見て！」大会
　◆トーナメント戦。二人一組で受付　最終締切当日16時。無料
8/19　17:00　第2回鉄拳4大会「美しさは罪ですか？」大会
　◆トーナメント戦。最終締切は当日16時まで。参加費無料
8/26　15:00　第15回ソウルキャリバー「KANA可南かな？」大会
　◆個人戦終了後チーム戦（DC使用）　参加費無料。関西強者勢揃いです！　遠征求む！
8/11　10:00　ソウルキャリバーフリーイベントinガムガム
　◆閉店まで対戦台２台フリープレイ。参加費300円。

●8/11スタート！　VF4inガムガム「それがビューティー」大会
　毎週土曜18時からトーナメント&上位リーグ戦大会開始。参加定員32名！！大会参加にはVF.NETカードが必要。最終締切は開始1時間前まで。参加無料【大会ルール】30秒/3本先取制・1P2Pはジャンケン・受付後キャラ変更不可。
●ビーマニⅡDX&ポップン6フリーイベントinガムガム
毎日曜は閉店までフリープレイ　参加費1台600円、2台1000円。定員20名

★コスミックプラザABC
寝屋川市早子町18-14　072-823-1160
8/5　14:00　ストⅢ3rd関西ランバト
　◆有名プレイヤー多数出場　19日も開催。
8/18　20:00　第20回侍魂Wトーナメント
8/26　14:00　月下の剣士2大阪ランバト　◆ランバト最終回。遠征者多数！

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　06-6389-8072
8/4　18:00　ガンダムタッグ大会
8/11　18:00　鉄拳4大会
8/18　18:00　VF4大会
8/25　18:00　鉄拳4大会　◆いずれの大会も参加費無料。

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21　0726-43-4444
7/5　13:00　第2回ガンダム大会in追手門
　◆シングルトーナメント戦。ジオン・連邦、使用機体・ステージはランダム。最終締切は当日12時まで。参加無料。

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11　06-6994-7476
8/5　17:00　バーチャストライカー3大会　◆トーナメント戦
8/12　17:00　ガンダム大会　◆2人一組トーナメント戦
8/19　17:00　鉄拳4大会　◆トーナメント戦。
8/26　17:00　CAPCOM VS. SNK2大会　◆トーナメント戦。
※すべて参加費無料。当日16時まで受付

★チャレンジャー堺東店
堺市北河原町2-1-31 キラクビル1F　0722-23-9915
http://homepage2.nifty.com/challenger/chl_sakaihigasi
7/9　14:00　ビーマニⅡDX5th大会
　◆全5回の勝ち抜き、ハイスピード以外のコマンドは入力不可　高スコア順に次ステージへ
7/22　14:00　ドラム4th&ギター5thセッション大会
　◆課題曲を提示し、その点数で勝ち抜き戦　詳細はHPにて

★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　06-6357-6677
8/5　16:30　ガンダム大会　◆2人1組のトーナメント制　19日も開催
8/12　16:30　鉄拳4大会　◆参加費無料。受付は当日14時

奈良県

★キャノンショット西大寺店
奈良市二条町2-4-14　0742-35-3208
8/11　18:00　FUUKI認定第2回アシュラバスター大会
　◆好評につき第2回。元開発者・Kまたもや参戦!?　投稿者・村田真吾氏ゲスト参戦かも？（未確定）
8/19　18:00　闘魂烈伝4大会　◆タッグトーナメント大会　参加無料。
8/26　18:00　バーチャロンランバト

京都府

★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上る大文字町302 303　075-251-2520
8/5　15:00　第10回ZERO3ランキングバトル
　◆全国大会前の最後の前哨戦！　全国レベルを肌で感じろ！

★大宮ゲームプラザ
京都市中京区大宮通四条上る錦宮町126 大宮ビルB1階　075-801-7755
8/5　13:00　第4回a-cho杯 ガンダム2on2
　◆ルール等は店頭にて告知

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1階　075-595-1136
8/10　14:00　鉄拳4大会「No one drives the crazy like you do」
　◆末永くTTファンの方、お待たせしました　進化した4でサルになって人生を退化してください

★ワンダーシティ京都南
向日市森本町佃15-7　075-924-6262
8/19　16:00　鉄拳4全国大会「大江戸鉄拳夏祭り」
　◆ルール未定。参加無料

★ワンダータワー京都
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354　075-254-0765
8/25　11.00　鉄拳4全国大会最終予選セキモト記念杯　◆代表6名選出
8/25　予選後 鉄拳4全国大会京都エリア代表選出会　◆エリア代表選出
●機動戦士ガンダム1時間戦争2on2フリーイベントバトル大会
　毎月曜は1時間12名で乱入勝ち抜き戦。金～日は1回戦ごとに入れ替え

兵庫県

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F　078-393-0388
8/4　14:00　ガンダム大会
8/11　14:00　ぷよぷよ通 AJAP公認大会
8/25　14:00　GGX大会

島根県

★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8　0852-27-6428
8/4　18:30　第13回GGX大会　◆3本先取トーナメント
8/18　19.00　第1回鉄拳4大会　◆全国大会中国エリア一次予選
8/26　12:00　オラタン5.4大会　◆3本先取リーク戦

広島県

★ハイテクセガバドック（駅セガ広島）
広島市南区松原町5-15　082 262 3335 http://www67.tcup.com/6716/jskybr.html
8/25　14:00　オラタン5.66日本大会（仮）
　◆全国のオラタンプレイヤー達よ、広島駅前に集結せよ！　参加費200円。エントリーは店舗または大会掲示板にて

★ブラボ五日市店
広島市佐伯区吉見園1-27　082-921-8576
8/19　15:00　鉄拳4全国大会・広島予選　◆エントリー受付は当日14時まで

★ブリッズ広島店
広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F　082 222-8072
8/25　17:00　鉄拳4全国大会・当日特別枠争奪戦
　◆当日開催の中国地区決定戦に特別枠設定
8/25　20:00　鉄拳4全国大会・中国地区代表者決定戦
　◆広島・山口・島根大会入賞者の集まる決勝大会

★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23　0829-34-3311　http://www.koue.co.jp/v1/
8/25　14:00　VF4 Tournament Battle in SpaceV1！
　◆参加費無料。開催30分前まで受付。詳細はHPにて

★スペースV1可部店 Tournament Battle in SpaceV1！
広島市安佐北区可部南3-1-5　082-814-6116
8/26　18:00　鉄拳4
　◆参加費無料　1on1トーナメント方式。開催30分前まで受付。

福岡県

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-7　093-963-7850
8/4　20:30　KOF2000大会
8/18　20:30　GGX大会　◆シングルトーナメント。隠しキャラ使用可。
8/25　20.30　VF4大会　◆トーナメント戦。参加料100円。カードデータ可。

★アミューズメントスペースOPA
北九州市小倉北区片野4-7-7　093-952 2304
8/5　19:30　バーチャストライカー3大会
　◆FC SONIC含む全チーム使用可。2分ハーフ&PK戦。
8.19　19.30　鉄拳TT大会　◆シングルトーナメント。全キャラ使用可。
8/26　19:30　VF4大会　◆トーナメント戦。参加料100円。カードデータ可。

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7　096-362-2711
8/4　20:00　GGX ENDLESS FIGHT MAXIMUM Vol.1大会
　◆1人で複数キャラを使用した3on3形式（1or2キャラ出場可）。予選リーグ&決勝トーナメント制。1本先取制
8.11　21 00　ストⅢ3rd第2回サバイバルバトル
　◆1&2次予選・決勝の3リーグ戦。全試合2本先取。SA変更自由。
8/18　20:00　GGX 第2回 3on3TEAM BATTLE
　◆3人1組の勝ち抜き戦。予選リーグ・決勝トーナメントとも2本先取制。ジャンケンで、席の決定or先鋒後出し権利を決定。
8/26　20:00　鉄拳4 BATTLE-01 第1回トーナメントバトル
　◆予選リーグ&決勝トーナメント制。3本先取。大会当日までに出現したタイムリリースキャラ使用可。途中キャラ変更不可。

★X-MANIA2001予選店追加情報

8/19　グリーンヒル　◆神奈川県横須賀市本町1-7　TEL0468 24-0672
※ルール変更　豪鬼使用時のコマンド失敗は不戦敗となります。

今月の強者たち……

■麻生アミューズメントミュージアム（北海道）
◇バーチャストライカー3大会 6/3
　優勝　高橋
　2位 HAL　3位 細川
ガンダム大会 6/9
　優勝　R壱萬
　2位 みこう悠長　3位 吉祥寺ラオーガオーⅡ
ポップン6 バトルモード大会 6/10
　優勝　佐藤（優）
　2位 山田　3位 掛川（ひ）
ポップン6 マニアック大会 6/10
　優勝　藤森
　2位 上西　3位 BIT
KOF2000大会 6/16
　優勝/技マシン1号
　2位 技マシン9号　3位 かすみLOVE
DDR5thMIX大会 6/17
　優勝　古池
　2位 岩井　3位 デビル
◇カプコンイベント 6/23
・ジャスティス学園
　優勝　技マシン06号
　2位 よっしー　3位 佐藤
・CAPCOM VS. SNK
　優勝　佐藤
　2位 河原　3位 加藤
・ストⅢ3rd
　優勝　佐藤
　2位 K N　3位 技マシン06号
GGX大会
　優勝　かすみLOVE
　2位 裏ボウシ　3位 げっか～

■札幌アミューズメントミュージアム（北海道）
ストⅢ3rd大会 6/16
　優勝　会長
　2位 しゃちょ　3位 カナブン
DOC大会 6/17
　優勝　タカッパンケーキ
　2位 ママーンサンダン　3位 サカカアマミメグミ
鉄拳TT大会 6/23
　優勝　854
　2位 リチャード
CAPCOM VS.SNK PRO大会
　優勝　A·B·A（キング、ギース）
　2位 ノスケ　3位 石川

■アイアイ駅南店（茨城）
KOF'98全国大会予選 6/24
　優勝　マッチョ
　2位 小松本　3位 アキラ
※マッチョさん、お知らせがありますのでご連絡ください！
第5回VFRポイントランバトin水戸 7/1
　優勝　ししょう（キャロJ/ジャッキー、茶ラウ/ラウ、ゲソ/影）

■HAP'1ゲームチッタ（埼玉）
第3回BEST MS PILOT選手権
　優勝　W.サンタ（サンタマリア、サンタアリア）
第2回ビーマニⅡDX大会
・SP戦
　優勝　イチカワ
・DP戦
　優勝　ヤマナカ

■立川ゲームオスロー5（東京）
第3回DDRガチンコトーナメント
　優勝　きりやま
　2位 K K　3位 コンセント

■ゲームスポット21（東京）
KOF2000大会 6/16
　優勝　セリスを継ぐもの
　2位 ラオウ　3位 こじ丸
ストⅢ3rd 2on2トーナメント大会 7/7
　優勝　本名！（トガワ/ユン、ヤマダ/リュウ）
　2位 メスターの弟子　3位 子供

■ゲームプラザGAO新小岩店（東京）
第4回ビーマニⅡDX大会 6/24
　優勝　はーふ

■荻窪game-exc.（東京）
◇5～6月度荻窪EXC GGXランバト
　優勝　鷹（紗夢）
　2位 へっぽこ　3位 SLP&モミアゲ

■ゲームインみとや三河島店（東京）
◇マヴカプ2 9ポイント制ランバト第6期
　優勝　みつ（三河島ジン）

■トライアミューズメントタワー（東京）
◇ガンダムTAG BATTLE 7/8
　優勝　ライト・ゲストペア（ライト/シャアゲルググ&ガンダム、ゲスト/シャアズゴック&ガンダム）
　2位 CDZ・DDT　3位 マコト中尉・兵

■ゲームサファリ（東京）
◇第2回ストⅢ3rd大会 5/4
　優勝　キャベツ

■大久保アルファステーション（東京）
◇ブラッディロア3トーナメント大会
　優勝　セイジ（ジェニー）
　2位 ぜ（仮）　3位 すがはら
◇ストⅢ3rdトーナメント大会
　優勝　拳王（ユン）
　2位 ラオウ　3位 ボス

■芸夢's ZONE（新潟）
◇第28回GGXトーナメント大会 6/10
　優勝　ゆきのせ（ミリア）
　2位 にゅうとん　3位 Xi
◇KOF'98全国大会予選 7/1
　優勝　ゲン（京・紅丸・大門）
　2位 雅　3位 んじばあ

■ゲームメイト（新潟）
◇第10回KOF2000大会 月間チャンピオン
　優勝　雅（京·紅丸·クラーク、ST大門）
◇第1回ポップン6大会
　優勝　土屋（カントリーハイパー2倍：99,444点　デジポップ ハイパー2倍99,224点）

■Amusement Stage POPY（新潟）
◇VF3tb大会「P-CUP」
　優勝　青梅ヨットスクール（東京メガネ/影、PKアキラ/アキラ、ハクションラウ魔王/ラウ、栗田/鷹嵐、ファミレス影/影）
◇ガンダム大会
　優勝　近所（ママレモン少佐/ガンダム&シャアザク、フルアーマーパパ/ジム&シャアザク）

■タカラ島プラーカ店（新潟）
◇Pop'n century6 6/17
　優勝　SAYA
　2位 EOS　3位 HIZI

■アミューズメントパークNASA（長野）
◇第3回ZERO3↑大会 6/10
　優勝　野ガイ（Vフェイロン）
　2位 モクモク　3位 ひろこラブ・まあと
◇第2回ガンダム2on2大会 6/24
　優勝　田中○紀子の野望チーム
　2位 コレクターサクラ　3位 モーニング。

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）
◇第3回ガンダム大会
　優勝　学院大学卓球部代表（長谷/ジム&シャアゲルググ、イユ・ロイヒ/ガンダム&ギャン）
　2位 バイク大好き　3位 コミックス
◇第13回ソウルキャリバー大会
・個人戦
　優勝　第四香薬師（キリク）
　2位 KYO　3位 進成候補
・チーム戦
　優勝　チーム漢（ZACK/ソフィー、APP/アイヴィー、京橋真喜志/マキシ）
　2位 美人局ヘブンチーム
◇第1回ビーマニⅡDX5th大会
　優勝　WX
　2位 FISH　3位 21

■アババ天神橋店（大阪）
◇ガンダム大会
　優勝　ミース殺戮部隊（シュアザク&ゲルググ）
　2位 レオ　3位 アババ

■チャレンジャー堺東店（大阪）
◇ポップン6大会
　優勝　LCB
　2位 ばあにん☆　3位 あまね、G・M

■コスミックプラザABC（大阪）
◇侍魂Wトーナメント 6/6
　優勝　Superhighway（ナコルル）
　2位 たかし　3位 FAZ
◇鉄拳TT大会 7/8
　優勝　マツモト（デビル、Tオーガ）
　2位 イカ夫　3位 ミヨシ

■キャノンショット西大寺店（奈良）
◇ストⅢ3rd大会
　優勝　ケンタロウ（アレックス）
　2位 フジノ
◇アシュラバスター大会
　優勝　元開発者・K（ヤシャオー）
　2位 バリィ（アリス）

■ニューマンモス（京都）
◇VFRポイントランキング2on2
　優勝　Mrプロレス愛好会（確定王・確定大臣）
　2位 バーチャコロコロ（まめマスク・のんサラ）

■プレイシティキャロット島大前店（島根）
◇第12回GGX大会 7/7
　優勝　RYO（ミリア）
　2位 H
◇オラタン5.4大会
　優勝　ふぁいでし

■アミパラTOYO（広島）
◇第17回VF3tb大会 6/1
　優勝　裸のスーサン（スーサン/ラウ、うらかげ/葵、もう学ランじゃねーよ/影丸）

■スペースV1 廿日市店（広島）
◇VF3tbトーナメントバトルin廿日市店
　優勝　つっこみ王
　2位 初心者　3位 ブラジル人

■スペースV1 可部店（広島）
◇VF3tbトーナメントバトルin可部店
　優勝　オルテガ
　2位 GPO　3位 カリウス

■ゲームプラザ白山（熊本）
◇GGX Sammy's CUP 3on3 予選 7/1
　優勝　メインディッシュはプリン（マー兄/ディジィー、黒猫/ミリア、LOX/紗夢）
　2位 黒い彗星ミナケン
◇鉄拳TT 九州TOPプレイヤーズバトル 7/7
　優勝　ブン太（デビル&オーガ）
　2位 リュウ　3位 ツチノコ、Sカップ

■ポップン6本戦 BATTLE inOKCORRAL（新潟）
◇オーケーコーラル予選
　1位　土屋。
◇アルファ21予選
　1位　Y.F
◇プレイランドフコク予選
　1位　ASH
◇わんぱくゆうえん予選
　1位　DYZ
◆本戦 BATTLE in CORRAL 7/1
　優勝　Y.F
　2位 ASH　3位 土屋

ゲームセンターイベントリスト

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1階　011-736-6166
8/4　18:00　ガンダム大会　◆ルールは店舗で発表。
8/5　15:00　ギター5thMIX　◆アドリブ求む（コンボつながんね～）
8/11　16:00　ガンダム大会　◆子ガンダム求む（16時からだからね）。
8/12　18:00　VF FreePlay　◆順番守ってね「タカアラシ君」
8/12　18:00　鉄拳TT FreePlay　◆順番守ってね「パンダ君」
8/18　16:00　KOF2000大会　◆即死コンボかっこいいけど、……ムゴイ。
8/19　15:00　ポップン6大会　◆ルールは店舗で発表。
8/25　16.00　GGX大会　◆ポチョムキン使い求む！
8/26　18:00　鉄拳大会　◆4が出たら「4」の大会だよスペシャル。
※当店の大会は、アルカディアをお持ちいただきますと参加費無料となります。

★札幌アミュージアム
札幌市北区北6条西6丁目1-2 JR高架下　011-281-3606
8/4　12:00　CAPCOM VS.SNK PRO大会　◆前回優勝CooLギース!
8/11　12:00　オラタンVer.5.66大会　◆レバーを折る豪腕いなくなった？
8/18　12:00　ストⅢ3rd大会　◆おなじみストⅢ大会。店長もだ～い好き。
8/25　12:00　VF大会　◆たぶん4でやる。昼食代削って練習だ！
8/26　12:00　ガンダム大会　◆月間ベストパイロット集計中。
毎日曜 -------　鉄拳ランキングバトル
※すべて参加費100円。大会後参加者を対象としたフリープレイ有り。

秋田県

★ハイテクセガ秋田
秋田市東通7-4-5　0188-37-5041
8/19　16:00　ハイテクセガAKITA 2週連続GGX大会
◆26日にも開催。6日から参加受付開始（定員32名）。参加無料。

福島県

★Cheerio
郡山市田村町徳定字下河原77-4　024-943-5552
8/4　10:00　ストⅢ3rd対戦会
◆終日フリープレイの対戦会。参加費など詳細はHPにて。
●HPアドレス　http://www16.freeweb.ne.jp/play/data12/index.htm

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10　029-221-1001
8/18 -------　夏休み特別企画・シューターさんいらっしゃい！
◆終日STGフリープレイ。基板持ち込み可。連付・ボタン配置変更などのわがまま大歓迎！　50インチライブモニターや特別増設スピーカーなど必ず感動をお届けします。
●今月の日替わりフリープレイゲーム
月：鉄拳4　CAPCOM VS. SNK2設定サービス
火：ガンダム1P50円　水：バーチャロンフリープレイ
木：KOFシリーズフリープレイ　金：ガンダムフリープレイ
土：CAPCOM VS. SNK2またはVF4でブッチ大会
※フリープレイは19時～21時まで、参加費無料。

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1　0492-84-1234
8/5 -------　格闘1日フリー　◆KOF2000・GGX・ブラッディロア3
8/26 -------　音楽ゲームフリープレイ
◆ポップン6など。詳しくは店内ポスターにて。

★HAP'1（ホップワン）ゲームチッタ
さいたま市8-24-10　048-837-8021
8/5　17:00　ガンダム 第6回BEST MS PILOT選手権
8/26　17:00　ガンダム 第7回BEST MS PILOT選手権
◆2on2トーナメント。個人参加OK。締切当日16時。参加無料。
8/11&12　ガンバレ2代目！　フリープレイ
◆パラパラパラダイス2、ダンスマニアックス2、クラッキン2が終日フリープレイになります！
毎日曜 -------　「ポップン6」なら6曲￥100フェア

千葉県

★セガワールド旭
旭市二字野場3150-1　0479-62-7101
8/5　13:00　第1回ガチンコSPIKE OUT大会
◆予選＝設定したルートでバスケコートクリア時間のタイムトライアル。準決勝＝シップヤードタイムトライアル。決勝＝オペラクリアタイムトライアル。どちらかがやられるか、ルートミスで失格。キャラ変更不可。2人1組で受付。受付12時まで。

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16　中崎ビルB1F　0471-44-5597
8/14　20:00　シューティングゲームフリープレイ　◆28日も開催。
8/18　15:00　第9回ガンダムファイト
8/19　12:00　ガンダムランキングバトル　◆26日も開催。
8/25　15:00　第17回KOF2000大会

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F　047-485-2235
8/12　16:00　KOF2000大会
8/19　16:00　GGX大会
8/26　16:00　CAPCOM VS. SNK2大会　◆いずれも参加費無料。
8/25　9:00　ゲームの日　◆1h300円で全台フリープレイ。13時まで。

東京都

★ゲームスポット21新宿店
新宿区西新宿1-15-4　03-3343-0010 http://www.spot21.com
8月中 -------　第1回VF4トーナメント大会　◆入荷日決まり次第開催。
8月中　第1回鉄拳4トーナメント大会　◆予定では8/4開催！
8月中 15.00　第4回ガンダム 2on2大会　◆お1人でもOKです。
8月中 ------　CAPCOM VS. SNK2大会　◆入荷日決まり次第開催。

★新宿スポーツランド中央口
新宿区新宿3 26-2　03-3352-1637
8/4 -------　GGX百人組手　◆詳細は店舗にて。
8/5　13:00　GGX Sammy's CUP 3on3最終予選　◆12時より受付。
8/11　15:00　第2回GGX レディースタッグ2on2大会　◆14時より受付。
8/12　15:00　第2回GGX レディースシングル大会　◆14時より受付。
8/15 -------　VF4お手並み拝見　◆イベント&ミニ大会予定。詳細は店頭で。
8/26　13:00　GGX2on2超人タッグマッチ予選&決勝
◆Sammy's CUP参加者&関係者お疲れさま記念イベント。7/21開催の予選大会上位4チームを合わせた大会です。当日エントリーのみ、12時より受付。

毎土曜 18 00　GGX連勝記録会　◆5勝以上で、写真を店舗に掲示します。

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビルⅠ 1階　03-5397-9551　http://www.game-exc.com
毎日 -------　「プロギアの嵐」2週目4～5面をパターン化しよう！
◆1時間500円でやり放題イベント（延長可）。
8/19　11:00　第1回CAPCOM VS.SNK2荻窪EXC大会
◆参加費無料。フルトーナメント。当日10時から受付のみ。女性参加者にはお菓子とジュースサービス!!

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10　03-5295-2345
毎日？ -------　暑い日には1クレジットサービス
◆前日の天気予報で東京の予想最高気温が30度を越えたら、オープン時に全台1クレジットサービス（対応していない台もあります）
●夏休み特別企画！　営業時間1時間延長
遠征の方々にも長く楽しんで頂くため、7/20より営業時間を1時間延長します。
●ベストミュージアム2000
アルカディア協力のもと1980～2000年のベストゲームを選出し、6Fに揃えました。編集部からのコメントもあります。懐かしの名作をお楽しみください。

★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27立川OECビル2階　042-529-7837
8/4　17:00　VF3tb対戦会（VF4のイベントに変更あり）
◆参加費200円で24時まで対戦し放題。
8/5　14:00　第4回オスロー5DDRガチンコトーナメント
◆シングル・ベーシック限定トーナメント。参加費200円
8/12　10:00　ポップンサービスデー
◆通常100円4曲を5曲設定に。立川ゲームオスロー北口店合同開催。26日にも開催します。
8/19　12:00　バカバカバッション フリープレイサービス
◆バカ1&2、バカSP、すべてフリープレイ。イラストも募集
8/25　17:00　ストⅢ3rd対戦会
◆参加費200円で24時まで対戦し放題、対戦台は3台
●ストⅢ3rd終日50円2クレジット開催中
金・土曜17時以降は50円3クレジットになります！

★立川オスローゲーム第2店
立川市錦町1-4-27 オスロービル2階　042-528-1771
8/4　18:00　餓狼MOW大会
8/5　18:00　第9回ガンダム2on2大会
8/18　18:00　ティンクルスタースプライツ大会
8/19　18:00　第10回ガンダム2on2大会
8/25　18:00　ヴァンパイアセイヴァー大会
8/26　20:00　アウトリガー大会　※大会はすべて参加費無料です
●終日1コイン2クレジットサービス
ヴァンパイアセイヴァー・GGX・ストⅢ3rd・スパⅡXが50円で2回遊べます

★ゲームプラザGAO新小岩店
葛飾区西新小岩1-10-9アミューズ新小岩ビル1階　03-3696-5525
毎日 -------　朝一ワンクレジットサービス
◆夏休みなので毎日開催しています。10時の開店と同時にランダムでクレジットを入れていきます。参加費も何もいりません
毎木曜 -------　木曜サービスデー
◆毎週木曜日のみ開催のイベントに参加してどんどん景品をゲットしよう！　イベント内容は来てからのお楽しみ！
8/13～ -------　夏休み特別企画・夏物景品大処分祭!!
◆夏物景品の大処分です。とにかく景品がわんさか取れる！景品が無くなり次第イベント終了です。早い者勝ちだ！
8/24～26　ゲームやり放題!!
◆朝10時～昼12時までの120分間。入場料500円のみでプライズ機、プリクラ以外のゲーム機が全てやり放題となります
8/26　13:00　第6回ビーマニⅡDX大会
◆回を重ねるごとにレベルが上がるこの大会。腕に自信のある方、お待ちしています！　最終受付12時半、参加費200円

★ゲームインみとや三河島店
荒川区西日暮里1-37-17　03-3806-6520　http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/
8/5　15:00　パワーストーン2 4人用大会
◆申込・問い合わせはHPまたはakugeki@hotmail.comへ。
毎金曜　CAPCOM VS. SNK2ランバト　◆入荷した週から開催！
毎土曜　マヴカプ2 9ポイント制ランバト第8期

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F　03-3220-3402
8/5　11:00　GGX新店長前原しのびより田口前店長に捧ぐオマージュ大会
◆トーナメント制 上位総当たり。参加0円。
8/12　11:00　鉄拳4orCAPCOM VS. SNK2大会
◆入荷日がハッキリしないので、TELか店頭で確認プリーズ！
8/19　12:00　ソウルキャリバー「いや～ん　まいっちんぐ」大会
◆3オーダー制トーナメント。上位総当たり戦でぐちゃぐちゃ！
8/26　11:00　鉄拳4orCAPCOM VS. SNK2大会

★GAME-FK2武蔵小山
品川区荏原3-8-7　03-3782-8779　http://www.fk2net.com
8/3　14:00　ラストブロンクス対戦会
◆200円でフリー対戦。最多連勝者には賞状授与！
8/5　15:30　ラストブロンクス大会「東京番外地最強決定戦2001夏の陣」
◆トーナメント方式、参加費100円。受付14:30より。！
8/5　17:30　VF3tbファイナルかれー杯
◆シングル戦1キャラトーナメント方式。参加費100円
8/12　17:30　KOF2000大会　◆トーナメント方式。参加費100円。
8/19　17:30　ストⅢ3rd大会　◆1キャラトーナメント。参加費100円
8/31 -------　VF4ファーストかれー杯（予定）　◆8末入荷予定、詳細未定
※事前エントリーは1週間前から電話でできます。

●月間イベント「ブラックドラゴン ハイスコアアタック」
1プレイ50円、自信のあるスコアが出たら、スタッフにお声をお掛けください。

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2　03-5330-8595　http://www.alpha-st.co.jp/
8/5　15:00　鉄拳4トーナメント大会
8/12　15:00　ガンダム全国大会 関東戦線
8/19　15:00　CAPCOM VS.SNK2トーナメント大会
8/26　15:00　VF4トーナメント大会

★ゲームサファリ
豊島区東池袋1-42-3 パチンコやすだ2F　03-3981-2544
8月 -------　CAPCOM VS.SNK PRO大会
8月 -------　鉄拳4大会
8月 -------　GGX大会

新潟県

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54　025-286-4117
8/5　13:00　第30回GGXトーナメント大会3on3
◆ついに30回！　当日受付、参加費100円、コスプレ大歓迎！
8/5 -------　第1GGXイラストコンテスト
◆カラー、サイズ自由。8/4必着。詳細は店内ポスターかTELで
8/19　13:00　第1回鉄拳4トーナメント大会
◆参加費100円。当日30分前までエントリー可。
8/24　13:00　第31回GGXトーナメント大会 3on3全国大会前夜祭
◆明日は全国大会！　気持ちを盛り上げるためにも参加しよう

★ゲームメイト
新潟市花園1-1-1 JR新潟駅構内　025-248-6088
8/2～ 19:00　第12回KOF2000大会
◆毎週木曜開催　累計ポイントで、月間チャンピオン決定!!

★O・K CORRAL
燕市大字佐渡2853　0256-66-3898
8/10　21:00　オラタンVer.5.66 2001 4th BATTLE
◆3本先取トーナメント戦
8/12　14:00　ガンダム全国大会予選　◆参加無料。当日受付あり
8/25　21:00　真サムスピ「ルールは無用！　切り捨て御免!!2」
◆トーナメント戦。参加無料。当日受付あり
8/26　14:00　ポップン6BATTLE in オーケーコーラル
◆今度はバトルモードで総当たり戦。参加費100円
※「スペースハリアー」現役稼働中!!

★Amusement Stage POPY
新潟市山二ツ649-1
8/18 -------　ガンダム大会　◆詳細は店頭にて
8/19 -------　鉄拳4大会　◆詳細は店頭にて

★タカラ島プラーカ店
新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F　025-240-2318
8/29　16:30　Pop'n century7（仮）
◆課題・自由1曲ずつ2曲の合計スコアで勝敗を決定

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6　0258-36-7737 http://www2.kiwi-us.com/~glad
8/4　14:00　GGXレディース大会　◆女性限定
8/5　14:00　第3回GGX大会
8/11　14:00　CAPCOM VS.SNK PRO大会ファイナル
8/12　14:00　ガンダム1on1大会
8/17　21:00　第2回ZEROⅢNIGHT大会
8/19　14:00　ストⅢ3rdランキングバトル3rd
8/26　14:00　鉄拳4大会
◆いずれも参加費無料です。 詳細は当店HPまで

長野県

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720　026-228-7434
8/19　13:00　第3回ガンダム2on2トーナメント　◆参加無料
8/26　13:00　第1回鉄拳4トーナメント大会　◆参加無料

★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F　0263-35-6744
8/11　18:00　第11回GGX大会
8/18　18:00　第22回ストⅢ3rd大会　◆予選リーグ・決勝トーナメント
8下旬 -------　鉄拳4大会　◆いずれの大会も参加費無料

愛知県

★ユーファクトリー豊明店
豊明市三崎町丸の内1-7　0562-92-9262
8/5　14:00　GGXチームバトル大会
◆キャラクターポイント制による団体戦

滋賀県

★八日市ツイスター
八日市市東本町6-55 ジャンティ21地下1階　0748-23-8717 http://www.fuuki.com
8/4　17:00　第4回ガンダム大会
◆前回参加者21名　他府県からの参加大歓迎！
8/14　17:00　「汚れの」鉄拳4トーナメント大会
◆鉄拳で暑い中、熱く戦える方、厚く募集中！

★石山ビクトリヤ
大津市栄町6-29　077-533-3140 http://www.fuuki.com
8/4 ----　ナイスデーfor土曜夜一
◆ゆかた女性の前では一番くじが華やかに舞う！　ビクトリヤの全身プリクラ達は、ゆかた姿で舞う貴方を綺麗に撮ってくれます。続けて8日には琵琶湖ビックイベント、空に花が1万発！ビクトリヤでも楽しいイベントを用意しています

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1-24-9　06-6317-0433　http://www.challenger-am.com

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？ 以下の項目を記入の上、編集部までご連絡ください！
●大会名　●主催者　●募集人員　●参加資格
●大会規模（全国的、チェーン店、単独店レベルなど）
●開催場所（住所、連絡先、アクセス方法など）
●日程（開催日時、参加者受付時間など）
●ルール（設定やローカルルールなど）
●連絡先（参加希望者の問い合わせ先、FAX番号）
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得たうえで連絡をお願いいたします。

【情報送付先・問い合わせ先】
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
全国ゲームセンターイベント準備会　係
E-Mail　location@arcadiamagazine.com

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Joystick Troopers 19

ジョイスティックトルーパーズ

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G=ヒコロウ（イラスト）

■プロフィール■
2年ぶりのフジロックか関東ハロプロ3連戦か一瞬悩みましたが、苗場で音楽と酒浸りの日々を選びます。ということでこの号が出る頃は少し早い夏休み。社会人なのに5連休ゴメンね＞職場の人
dragon@blue.interq.or.jp

「なんか俺たち、ナメられてんのかなあって。」

「壊れない世界」を壊したくなるのがプレイヤーであり「リアル」な人間だ。

今回はなんとか締切を「ファイナルファンタジーX」が出るまで延ばしたかったのですが、担当氏から「ザケんなオラこちとらVF4ムックのおかげで忙しいんだ、ヒコロウさんのイラストを神奈川県まで取りに行くのは俺なんだよ！」との電波をゲーム発売一週間前の本日（イチローのオールスターゲームを観戦しながら）受信したので断念します。ズバリ、今回の広告をネタにしたかったんですよ。ちょうど去年の今ごろかな、新聞にドーンと見開き広告が載っていたんですよ。コピーは「家族。学校。社会。すべてが少しずつ壊れていくこの国で、ただひとつ壊れない世界がある」。タイトルは「ファイナルファンタジーX」だ。このことをつい最近知った、ゲーマー姿勢の自分が無言で嘆く。

なんか俺たち、ナメられてんのかなあって。

何か変な犯罪が起きれば弱者に責任転嫁したくなるこの国で？ 弱者という言葉には「出る杭」とか「自分には理解できないものを持っていたり表現していたりする」対象も含まれている。ハッキリ言って件の広告コピーが突っ込みどころ満載というのは皆さんにもご理解頂けるだろうし、広告部やプランナーに対してユーザーとか制作者の意思が反映されることがないのは分かっている。もちろん大手新聞の見開き広告が、純粋にソフトの売上を向上させるためだけのものではない、というのは先刻承知してるよね皆さんは？ わかんないのならこの先は読んでくれなくていいッス。さようなら。

一言で言えば、ゲームが売れないとか景気が悪いとか異常な犯罪が起きる、といったリアル（実世界）な閉塞感を他者（他物）に責任転換する社会から、消費者という受け身のウチらはひたすらナメられ続けられんのかなぁって疑問なのだ。電車に乗ればサラ金の広告と宗教系出版社の中吊りだけが異様に目に付く。山手線の中吊りって週あたりナンボかかる？ 不景気でも何でもないじゃん。車中に必ずいたバカ面のマンガ週刊誌読者もめっきり減った。ただ単に漫画雑誌から携帯電話に向き合う対象が変わっただけなんだけど。それで電話番号からアドレス変えれば出会い系の迷惑メールが来ないって？ そんなもん数字の羅列にアルファベット26個とケタ数が加わっただけ。自動生成プログラム使えば一晩でン千万もの無差別送信アドレスが作れるでしょ。出会い系サイトの運営業者が血眼になって組んだシステム以上のものがUG系サイトとかで全世界へ向けてタダで発信されているとしたら、それはそれで痛快なんだけど。で、胴元のドコモはほっかむりを決め込む。

この容赦のない「ホンネとタテマエ」の現実と価値観の崩壊を僕はリアルだと思う。

ゲームの広告という虚構のイメージと満員電車を併せて眺めつつ、ふと思う。リアルな世界で傷を舐め合うというよりも、廊下に出来た穴ボコにベニヤ板をトンテンカンと重ね張りしているような気がしてならないのだ。壊れてしまう世界こそが現実でありリアルなんだろうけど、それを訴えるにはRPGというジャンルじゃ力不足というのが僕の本音だ。

誰かが敷いてくれたレールの上を走るのは楽チンだ、なんて言わない。「ジュラシックパーク」みたいな、スピルバーグ印のポップコーン映画と同じレベルで、ニュースにはなるけどリアルな現実と対比して「壊れない世界」を名乗るにはベクトルが違いすぎる。あの広告は、超大作RPGですら消費される一アイテムであるということを示した。……と穿つこともできる。で、今回の文章のようにゲームではなく広告ですらネタとして消費されるわけだ。

古くからの天邪鬼[illegible]だから、なおさら歯がゆく「ナメられた」と感じてしまうのだ。あまりに陳腐で、どっちつかずで、突っ込みどころ満載の「ただひとつ壊れない世界」に対して「ゲームもこんな広告打つようになったねガハハ」なんてことを言う奴は問答無用で殴るし、感動した奴も同罪だ。

この疑問と借りは、シリーズ最新作で返してもらうしかねえよな実際。

以上、ただ今発売中の「ファイナルファンタジーX」に対する個人的なプロモーションをさせて頂きました。

[illegible]？ 発売日に買うに決まってるじゃん。

今回のあらすじ まだ本文のできてない男から連絡あるがモームスの話ばかりするのでもう。
モミモミモミモミ
あとFFって知ってる？
ファイターズ
おまえらバカだろう。
フェエッヒッヒヒヒ
ケ
ケッ!?カ
あとゲーセンでワンピースマンションがやりたい。
シンガーソングラーブ♪

編集者談！ ナメられてるというより、躍らされてる感じはする。社会が壊れたのも、ピュアな心を失ったのも、決して若者の意図なんかではなく、そうした方向性すら消費財としてしまうオトナたちの仕掛けだ。その失ったものや壊れたものを今更取り戻させるような言い草はあまりにも自作自演。そして消費したみんながそれを望んだんだ。共犯と言うつもりはないけど、自業自得ってこと？

集(つど)うところ

TEXT PHOTO 田渕健康

行きつけだった野原はコンクリートで舗装され、
公園は取り壊されて分譲マンションに変わってしまった。
そんな時代。

ファミコンは高くて買ってもらえないし、
カセットビジョンに手を出すのは冒険と言えた。
そんな時代。

行き先を求めてさ迷う僕らは、
一つの場所に行き着いた。
それは、ちいさい筐体の前。
くすんだモニターが映し出す、
ささやかながらも――
そこは、極彩色のパラダイスであった。

誰が言い出すでもなく、
僕たちの足は自然と「そこ」へと向いていた。
立ち読みしたベーシックマガジン。
兄貴のBeepの切れっ端。
楽園への地図を思い思いに仕入れつつ、
まだ見ぬモニターの中の世界に、
思いを馳せた日々。

好奇心のみが、集うところ。

ちっぽけな筐体の前が、
いつだって、冒険の出発点だったのだ。

取材地・四ヶ町アーケード

このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーション、などの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで

カプコン&エス・エヌ・ケイ 絵師座談会 前編

今回、カプコンVSエス・エヌ・ケイ2の発売にあたり、カプコンと、SNK関係のイラストレーターの方々に、両社の独自性などを語ってもらおうと思い、集まっていただきました。

西村キヌ ……不思議な顔ぶれですね。

白井影二 現在のSNKの人間が誰もいないんですが（笑）。

フェイバリットキャラクター

まず最初に、皆さんがカプコンとSNKでお気に入りのキャラクターは誰ですか？

森気楼 う〜ん。

西村キヌ 森気楼さんは、以前、寄せ書きの色紙に、ためらい無くエドモンド本田を描いてましたよね。それで、お気に入りなのかと。

森気楼 ええっと（笑）……好きなのは、無難に春麗とジョー東ですね。あと、『ジャスティス学園』の英雄かな。

最後が無難じゃないです（笑）。

森気楼 あとは……ギースですね。あの、何度も出てくるところがいいです。『リアルバウト餓狼伝説』のキャッチが「さらばギース」だったので、あの時全身全霊をかけて泣きながら描いたのに、その後、また出てきて（笑）。

白井影二 家庭用の『リアルバウト餓狼伝説 DOMINATED MIND』では、キャラ選択画面のギースに、天使の輪がついてましたからね。

森気楼 チャン・コーハンもお気に入りですね。今回のキャライラストはかなり力入れたので、ポスターにしてほしいんですけど、無理なんでしょうか？

SHOEI う〜ん。

西村さんは？

西村キヌ カプコンではやっぱり、『ストリートファイターII』（以下ストII）のキャラ全般ですね。ブランカ、春麗、皆好きです。SNKでは、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』（以下K.O.F.）の大門五郎さんが……。

（一堂笑）。

西村キヌ な……なんでそこで笑いが起こるんですか！（笑）

いや、失礼しました。大門のどの辺がお好きなんですか？

西村キヌ 『K.O.F.』の主人公チームは、非常にバランスの取れた構成になっていますよね。主人公がいて、スカしたライバルがいて、デカいヤツが押さえ役でいるという。カッコいいキャラは単体でもいいものだけど、やっぱり押さえ役がいてこそ光るというか（力説）。ジョー東も男らしくていいですね。押さえ役というか落とし所という感じですけど。

白井さんは？

白井影二 やはり、カプコンでは春麗ですね。『ストII』当時、あちこちの台から「やったぁー！」という声が聴こえて、いかに人気キャラか思い知りましたから。格闘ゲームのヒロインというと、やはり「最初に春麗ありき」という感じになりますね……私はリュウ使いだったんですけど（笑）。『ストII』のエンディングで昇っていた、あの表彰台がいつ復活するか楽しみなんですが。

西村キヌ あの頃は、のどかな時代でしたね（笑）。私も、あの調子

今回のオフサーバー カプコンデザイン室の一番偉い人

SHOEI

SHOEIさんに呼ばれ、SNKからカプコンに移ったイラストレーター 歴代のSNK格闘ゲーム、及び カプコンVSエス・エヌ・ケイ シリーズ他を担当

森気楼

近作では カプコンVSエス・エヌ・ケイ2 のイラストを担当 カプコン歴代の格闘ゲームを初め、カプコンイラストレーターを代表する存在

西村キヌ

モンゴルで馬賊になることを目指すフリーイラストレーター 以前SNKに在籍し、サムライスピリッツ シリーズのイラスト等を担当

白井影二

有限会社インターレッツ所属 呼び方は「よんしゅうよん」 ナコルル ～あのひとからのおくりもの～ のゲーム画面イラストを担当 過去SNKの開発に在籍

44

有限会社インターレッツ所属 ナコルル ～あのひとからのおくりもの～ プロデューサー 過去SNKで 侍魂 & 真・侍魂 の企画・ゲームデザイン、侍魂 シリーズプロデュースを担当

セイウチ

キャラクターの役割と受けとめ方

ドットの固まりであるキャラクターのイメージを「イラスト」という形に昇華させる職人、ゲームイラストレーター。その雄達が集い、今初めて意見を交わす。夏休みアルカディア超大型企画、ここに開幕。

でまたやってほしいです。

白井影二 今回の『カプコンVS.エス・エヌ・ケイ』は、オールスターゲームだから期待してたんですけどね(笑)。

SNK側では?

白井影二 SNKでは、如月影二が好きです。さんざん『龍虎の拳2』の時に、デバッグチームにお邪魔して遊び倒しましたから。あまり遊ぶので、入室禁止令が出たぐらいでした。あとは、覇王丸、テリーがお気に入りですね。テリーは、ネオジオフリーク最終号のテリーポスターが、「これで最後だぜ」という感じの、別れをイメージさせるようなせつなさが漂ってた気が。

森気楼 カプコンに来て、また描くことになりましたけどね(笑)。

では、44さんは?

44 カプコンさんでは、『ヴァンパイア』のキャラが好きですね。カートゥーンっぽいキャラになってて。絵を描くというか、動かして楽しそうなキャラクターなんですよね。

白井影二 あのゲームのキャラは、どんなポーズを取っても無理がない感じですもんね。

西村キヌ 『ヴァンパイア』はキャラクターデザインにかなり時間をかけていて、異常に完成度が高いんですよ。

白井影二 モリガンがいいですよね。羽根の先がドリルになるところとか。

以前コミックゲーメストで、アナカリスをデザインされたKIMOKIMOさんが「ドリル革命」と呼んでましたね。そのリポートを読むと、ヴァンパイア全般の奇抜な攻撃を考えるのが、非常に大変だったんだと感じますね。

西村キヌ そうですね。それまで格闘ゲームで追求されてきた「リアルな格闘の重み」とは、まったく逆の方向、マンガ的な動きの面白さや爽快感を目指したというのが新しかったんですね。リアルに動けばいいって言うんじゃなくて、動かして面白いように、その上、絵として完成度が高いようになんて、ものすごく大変だったと思います。

SHOEI 『ヴァンパイア』は色の塗り方も非常に独特で、それまで『ストII』は16色をフルに活用して肌のグラデーションなどをつけていたんですが、キャラを描き込むと、背景に溶けてマークとして見づらくなるんです。そこで、『ヴァンパイア』シリーズはワザと肌などをセル調にベタ一色にし、マークとして見やすくしたんです。

西村キヌ ベタ塗りにする事で、グラデーションに使っていた色を固有色に回すことができたので、色数が増えたように見せられたという利点もありましたね。

44 ドットを打って動かしてみたいですが、きっと難しいでしょうね。『ヴァンパイア』では、ザベルが好きでした。あと、SNKでは、やっぱりナコルルが好きですね。今回の『ナコルル～あのひとからのおくりもの～(以下ナコルル～)』では、準備期間が短くて大変でしたけど。

セイウチさんは?

セイウチ 私は異形かつ異様なモノに惹かれますので、カプコンさんではヴァンパイアキャラやエドモンド本田君、SNKさんでは、手前味噌ですが首斬り破沙羅にシンパシーを感じています。

白井影二 『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』の時、首斬り破沙羅だけ異様に指示書が多かったですもんね。ストーリーもだ～っと書いてあったし(笑)。

セイウチ アレは偏愛です。初代ストIIの本田君の歩きのアニメパターンにも同じような偏愛を感じてましたよ。あれだけ異形でありつつ、説得力のあるモーションが創られるのは「愛」かと。

SHOEI ありがとうございます(笑)。

カプコンVS.エス・エヌ・ケイ キャラの難しさ

『カプコンVSエス・エヌ・ケイ』のイラストで大変だったところは何ですか?

森気楼 リュウとリョウ・サカザキの差別化が大変だったりとか(笑)。良かったところは、SNK時代に「春麗VS.舞」とか「リュウVS.ロバート」とか趣味の落書きで描いてたんですが、それが仕事になったところですかね(笑)。

白井影二 森気楼さんだと、SNKキャラを一番良く知ってますからね。SNKキャラクターイラストのチェックも楽々パスだったでしょう?

森気楼 いや、そうでもなくて。

白井影二 え、そうなんですか?

SHOEI 今回は覇王丸にチェックが入ってましたね。

森気楼 髪の形がイメージと違うと。

白井影二 ああ、SNKデザイン課のK次長、覇王丸にうるさいからなあ(笑)。

期間はどのぐらいかかりましたか?

森気楼 大体去年の11月あたりから始めて、「カプコンデザインワークス」の描き下ろしやゲームボーイアドバンス版の『ファイナルファイトONE』のイラストを含めて、半年強でしょうか。

キヌさんの方は。

西村キヌ 他社様のキャラクターということで、描いてて目新しくて良かったですね。1作目でイメージをつかみかねた部分もあったので、2作目はリベンジといきたかったのですが……いかがだったでしょうか?

期間はどのぐらいかかりましたか?

西村キヌ やはりというか、スケジュール的に遅れてしまって、えだやん君をはじめデザインチームの人たちに、助っ人に入ってもらったりしました。『ジャスティス学園』っぽい塗り方のキャラは彼が手伝ってくれたものです。探してみてね?(笑)

キャラクターに関してはいかがでしたか?

西村キヌ 今回は人数が多い分、キャラ性がカブるキャラクターがいて、描き分けにちょっと苦労しました。特にロックと京は難しか

ったですね。どっちらも主人公で、かつグッドルッキングな男の子だったので。そこで、京は今回は「主人公」という要素をより打ち出して、前作より男らしい感じに。ロックはちょっと、「カワイイ男の子」の方へ行ってもらったという感じです。

　恭介も、『ジャスティス学園』とは少しキャラが変わっているかもしれないですね。クールでカッコいいキャラはすでに多くいるので、恭介は「現役高校生」の若々しい感じ、「風紀委員」のマジメな感じをメインにしています。

──マジメな割には、持ってるものがカワイイですね？

西村キヌ　ウサギちゃんのシャーペンですね？　多分ひなたから借りたか、そのまま借りパクしたとかじゃないでしょうか（笑）。

──ユリとさくらなども、「元気な女の子」でキャラがカブりそうですね。

森気楼　ユリは最初の頃は、ああいうキャラじゃなかったんだけどなあ……。

白井影二　『龍虎の拳』の時は、「おにいちゃん助けて～！」って、可憐だったのに。

──『龍虎の拳』は、1と2でユリちゃん全然キャラが違いますからね。

白井影二　森気楼さんの場合、ユリちゃんに自分の娘を投影しているフシもあるような……（笑）。

──今、おいくつなんですか？

森気楼　3歳です。今、「おジャ魔女どれみ」になりたいとか言ってますけど、コスプレは許しません！（笑）

──印象に残ったキャラなどはありますか？

西村キヌ　カプコン側では、マキですね。最初は「どんなセレクトだよ」と思ったんですけど。春麗、さくら、キャミィ、モリガンと来て次がマキって……。

──こちらも、次はレイレイあたりかと思ってました。

西村キヌ　マキは、家庭用『ファイナルファイト2』の主役キャラなんですよね。最初、安田（AKIMAN）がデザインした時は、レディースっぽいキャラだったんで、今回もそのつもりで。で、描いているうちにだんだん好きになってきて……あのポーズは、ファミコン版のパッケージまんまなんですよ。

──SNK側ではいかがですか？

西村キヌ　庵でしょうか。あの、いつもつらそうな表情をするのが非常に興味深いです。あと、ライデンはなんか描いてて楽しいっていうか、いつも力が入ってしまいますね。

描き方の変化

白井影二　最近の森気楼さんは、ちょっとイラストがピン甘というか、ソフトフォーカスになった感じがしますね。

森気楼　そうですか？

西村キヌ　今回はキャラ選択画面で後ろに大きく絵が出るから、多分そのためにピントを薄めにしてるのかと思ってたんですが。

森気楼　そこまで考えてなかったです（笑）。ただ、最近は、輪郭をぼんやりさせる描き方が好きですね。

──画材は最近はCGですか？

森気楼　CGが多いですね。自由度が高くなって、何度もやり直せますし、試行錯誤できるのがいいですね。鼻血レイヤーとかUFOレイヤーとか作って遊んで、間違って統合しちゃったりして（笑）。

──キヌさんは？

西村キヌ　前作では、鉛筆で3割ぐらい下書きをして、フォトショップ上で彩色&仕上げという方法でやってみました。今回は紙の上でちゃんと清書して、フォトショップで彩色&仕上げという方法でやってみました。前作は雰囲気重視、今回は完成度重視という方向性ですが……どんなものでしょうか？

──『ガンスパイク』などは、描き方を変えたりしましたか？

西村キヌ　特に変えていませんね。厚塗りっぽく見えますが。

西村キヌ氏によるナコルル
戦士としての鋭角的な雰囲気が重視されている

森気楼氏によるナコルル。いつもより瞳を大きめに描き、あどけなさと純粋さを表現している。

マイノリティが持つパワーを反映させてみたかった

それぞれがもつ「ナコルル」の形

今回、ここにいるイラストレーターの皆さんに共通していることは、「一度はナコルルを描いたことがある」という点ですが、実際描いてみていかがでしたか?

森気楼　ナコルルは、いつも描いてて自信が無いですね(笑)。かわいらしいキャラなので、自分の絵柄とは一番遠い位置にいるキャラクターなんです。どこまで自分の絵柄に近づけていいのか、いつも悩みながら描いています。キャラクターデザインが持つイメージと、自分本来の絵柄との間で迷うという感じですね。

西村キヌ　ナコルルは何枚か描かせて頂きましたが、ゲーム業界有数のカワイコちゃんということで、そうなれ!と思いつつ描きました。それと、やはり巫女さんですから、『カプコンVS.エス・エヌ・ケイ』では、その戦士としての凛々しい感じが出せればなあ、と思っています。

44氏によるナコルル。北千里氏のデザインに近いナコルルが描かれている1より前の話のため、年齢が低い。

白井影二　自分がSNKにいた時に、最初に企画から来たイメージは、カメラ目線でキャラクターを描くな、と注意されていました。あとは、自然を愛するキャラというところで、カワイイ感じよりも、凛とした感じを出すようにしていましたね。

ただ、シリーズを重ねる度に、CDドラマの影響もあって、コメディパートを担うようになってきたのは残念だったですけど。初代『サムライスピリッツ』の時は設定は17歳でしたけど、イマドキの17歳はもっとしっかりしてるとは思いますから、多少理想化された人物ではありますね。

44　今回、私が描いた『ナコルル～あのひとからのおくりもの～』のナコルルは、白井さんが描かれてた頃のナコルルから変貌していると思いますね。制作時は、シナリオのイメージに合った女性を描こうという意識の方が強かったかもしれないです。

白井影二氏によるナコルル(『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』より)。シリーズを重ね、成長したイメージがある。

セイウチ　44には、『ナコルル～』を作る上で、かなりプレッシャーがあったと思いますよ。北千里さんのキャラクターデザインを守らなければいけない部分と、すでにファンの皆さんが持っているナコルルイメージがある上、今回のシナリオから来る制約がありましたから。

44　それに加えて、今回、準備期間が短い部分もあったので、大変でしたね。

白井　いきなり向こうから「お付き合いして下さい!」って言われた感じですか?

44　そんなところです(笑)。

セイウチ　44なりにいいお付き合いはできているかと(笑)。

そもそも、原初のナコルルは、取っつきにくいキャラクターとして発案しました。もともと根が暗いものですから(笑)。メジャーではなく、マイノリティが持つパワーを反映させてみたかったんです。少数派だからこそ、持ち得るパワーって好きですね。まあ、これも『ストII』という名作が存在したからこそ取れた方法論だったんですが。船水さんが「陽」ならわたしゃ「陰」ですね。

その意に反して、いつも間にか業界を代表するキャラクターにまで育ってしまいましたが(笑)。

44　今回のシナリオの必然性から、ナコルルが我が血にまみれる直接表現も必要かと思ったりしましたが、やっぱりファンの気持ちを無視したナコルルは描けませんね。

——では、カプコン・SNKキャラの違いについてですが……(というところで誌面が尽きました。スイマセン、次回に続きます。)

プレゼント

今回、絵師対談に参加された4人の寄せ書き色紙をプレゼント! 今生二度とないものでしょう!! それぞれの絵師に真摯なコメントを寄せてくれた人に進呈。応募方法は200ページに。

つづく

MAMBO A GOGO™
マンボアゴーゴー
© 2001 KONAMI
Total Results
兄弟みなマンボレベル
担当：たぶちけんこう
南国丸出しの愉快な仲間たちを大紹介するのさ
まさに夏にうってつけ！　それ以外の言葉が思い浮かばないほどにラテン風味溢れた痛快サウンドゲーム『マンボ・ア・ゴーゴー』でありますが、今回はゲームに登場する楽しいマンボリアンたちを紹介していこうと思う。
ようこそ！ マンボ諸島へ！
南の海にぽっかりと浮かぶマンボ諸島。
世界の人たちからは存在さえも忘れ去られてしまっているけど、島のみんなはとてもハッピー！
起きたいときに起きて、やりたいことをやって、寝たいときに眠る。それが島の一日。
おなかがすけばその辺の果物をとってきて食べればいいし、遊びたいときは島の動物たちと遊べばいい。
なにしろこの島には「がんばる」っていう言葉がないんだ。もちろん「残業」っていう言葉や「休日出勤」っていう言葉もね。
どうすればこの島に行けるかって？　そりゃあラテンのリズムに身をまかせて……ほらね！
島で噂のマンボ姉妹！
エリー
メリー
ブラジルサッカー界の元・重鎮！
デカッチオーノ
ペンネカルボ
大阪在住の漫画家志望
サボテン先生
謎のマンボ生命体
コンガ爺
ルーシー
快活ハワイアンガール
MAMBO

マンボ界の
アンダーグラウンド
ラテン驚異の
ガンマニア
ライアット・アープ
パッショネイト
カーニバルっ娘
トリニーク
ボガンボ
フランス仕込みの
マンボが炸裂
マキ
ティファニー
ケイト
参上！ラテン気質（?）の
クーパー探偵社
エルザ
クーパー
キトゥン777
2001年アルカディア
一押しアンドロイド
デザインスタッフから一言～
・こんなかわいくてキュートなキャラデザだけど実はデザイナーはみんな野郎ばっかりなんです。でも思い入れが強いキャラたちばっかりなのでみんなもかわいがってくださいね。
・マンボと聞くと偏った音楽性なんじゃないか、と思われるかも知れませんが、ぜんっぜんそんな事ないので、バラエティに富んだ楽曲を楽しんでください。
私はデザインでの参加でしたが、ひとつでも「ここの絵は楽しい」「雰囲気あってる」とか思ってくれると成功ですね。
・マンボキャラクターは、可愛さもさることながら、実は動きもかなり可愛いのです。キャラクターや背景、曲に合わせて各キャラクターが踊っています。そんなところにも気を留めながらプレイしていただけるとありがたいです。

期待の新作! NEW GAME IMPRESSION

稼動開始から1カ月を経過！　みんな、楽しくスクラッチしてるかな!?　なーんとなく興味はあるけどまだプレイしていないという君、そいつはSo Badでゴワス！　今からでも遅くないので、とにかくコインを入れてみて！

Text：田渕健康

http://www.hitmaker.co.jp/game/DJ2/index.htm

LET'S GO AWAY

来た来た来たーッ！　光吉サウンドの真骨頂が堪能できるロングメガヒットレースゲーム「デイトナUSA」から、メインテーマがアレンジされてクラッキンに殴り込みだ！　原曲のロックビートとはまた違った味わいを持つ、まさにボーナスチューンに相応しい一曲に仕上がっているぞ。聴き逃がしなく！

Seven o'clock

セガ往年の名作シューティング「ファンタジーゾーン」からのボーナスチューン。Hiro師匠入魂の一曲が新たにリミックスされてよみがえった！　原曲はハッピー系のアッパーテンションなリズムが特徴的だったが、今回のボーナスチューンではヒップホップ風味が加味されて再構築されているぞ。

ボーナスチューン出現条件

●レコード(レベル表示マーク)50枚分の曲をクリアして、ゲームレベルが「A」以上ならば、"Seven o'clock"が出現!!
●レコード50枚分の曲をクリアして、ゲームレベルが「B」以下ならば、"LET'S GO AWAY"が出現!!

隠し曲大紹介!!

クラッキン恒例のお楽しみといえばッ、ある条件を満たした場合に出現する「ボーナスチューン」でおま～！　前作には「アウトラン」のリミックスがボーナスチューンとして収録されていたが、今回の「PART 2」にも強力なナンバーが2曲も隠されていたぞ！　セガファンならずとも、こいつはぜひとも一度は聴いてほしいところ！

セガ往年の名作が、リアレンジされて堂々復活！　こりゃ聴きごたえアリ!!

GROOVY DJ'S "CUT IN"!!

光吉猛修

PROFILE

「バーチャファイター」や「デイトナUSA」などのサウンドを手がけ、ボーカリストとしても高い評価を得ている情熱のコンポーザー。「PART 2」では"DJ nick"として、レッスンチューンで軽快なMCを聞かせてくれるぞ。

遊ぶ度に目標ができる！　これってSo, Cooooooool!!

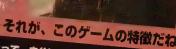
実は今まで音ゲーとか苦手なジャンルだったんだけど、このクラッキンは……ん～別物！　Hiro師匠も言ってるように、やっぱりこのゲームには楽器としてのTASTEが入ってるんだよね。もちろん、ゲームとしての面白さも味わえるから、楽器として終始することもないし。それから、遊ぶ度に何かしら目標ができることも重要だね。自分なりのアレンジにこだわったり、スコアを狙ったりと"プレイに幅が出る"ところなんかも、すっごく楽しいFACTORだと思うよ。

最近のお気に入りは「Time will tell」。でも、今回のウリはなんといっても「Lesson tune」!!　このナンバーをプレイすることで、ビギナーにはゲームの面白さを十二分に感じてもらえるはず！　スコアを狙うのもHOTなので、みんなもこの夏はKEEP ON GROOOOOOOVE!!

Hiro師匠

PROFILE

「スペースハリアー」や「アウトラン」といった、セガ代表作のサウンドを手がけた伝説のコンポーザー。前作に引き続き、「PART 2」でもサウンド監修を担当。21世紀に入っても、サウンドに対する想いと情熱は依然として健在！

楽器としても遊べる——それが、このゲームの特徴だね

クラッキンをプレイすることって、自分にとってはやっぱり楽器をいじっているような感覚があるんだよね。それはクラッキンが持つアナログ的な良さを指していると思うし、ただ単にタイミングだけ合わせて遊ぶゲームではない、ということも意味していると思う。

リズムに乗ってプレイしないとイイ音が出ないところも凄く楽器に近いよね。適当にやってたんじゃスクラッチもうまく決まらないし……。楽器と同じように、「演奏するときに気持ちが入ると、本当にイイ音が出る」というのがクラッキンの面白いところだね。

今回もコンポーザーとして参加したけど、他人の作った曲をプレイするのは面白いよ。お気に入りは「STRAINED RELATIONS」。まだプレイしてない人には、一度コインを入れてみてほしいな。

さーて、今回登場してもらうゲストの2人は、本作におけるキーパーソン、シリーズのサウンドコーディネートを手がけるHiro師匠と、「PART 2」からコンポーザーとして参入を果たした"DJ nick"こと光吉猛修氏!!　今回は、プレイヤーとしての見地から「CRACKIN' DJ」の面白さを語ってもらったぞ！

耳よりScratch 上記の光吉氏の発言にもあるように、このゲームには遊ぶ度に「今度はこんな感じでやってみようかな～」という、プレイ目標が自然と生まれてくる。また、ヒットメーカー広報の西村さんいわく「遊んでいるとマイブームが来る」とのこと。スクラッチ1つとっても、工夫次第でいくつもの音が出せるので、自分の納得いく音を出せるようになるまで頑張ろう！

CRACKIN' PLAYER'S STYLE "Hiro師匠" MIX

一通りゲームをプレイし終わっても、クラッキンの楽しさは費えることがない。自分なりの「音」を求めていく醍醐味を、みんなも味わってくれ！

肩を動かさずに、ヒジから先だけを動かすのが、Hiro師匠のプレイスタイルだ。

Hiro師匠は指先を軽く添えてレコード盤を制御。細かな動きも問題なく行なえる。

音をじっくりと
聴きながら
リズムを
感じてくれ

流[illegible]音を[illegible]すこ[illegible]なく楽しむためにも、「[illegible]の音はデカく」が理想なのだ。

フェーダーは主に[illegible]指と[illegible]で[illegible]。場合によっては、中[illegible]人差し指で[illegible]操作。

[illegible]画面の指示に合わせて[illegible]ってもいいが、スピーカー[illegible]音に身を委ねることが大切なのだ。

CRACKIN' PLAYER'S STYLE "DJ NICK" MIX

気負わず気楽に、そ[illegible]ち良く！[illegible]に身を任せて、自分[illegible]グルーヴを作り出していこう。骨の髄まで、楽[illegible]れ!!

曲の合間に
ワンポイント
アクション！
キミもどう？

キューイングやカットインのタイミングに合わせて、オーディエンスにアピール[illegible]

いざプレイとなると真剣な表情を見せるDJ nick。いい音を出すため、頑張っち[illegible]

DJ nickはダイナミックなプレイが信条！レコードを回すアクションも思い切りヨシ。

DJ nickのフェーダー操作は、スタンダードな親指&人差し指を使用するタイプだ。

体[illegible]す[illegible]発[illegible]ている[illegible]

インプレッション CRACKIN'

えっとですね、「DJになる」必要は全然なくてですね、みなさんには『CRACKIN' DJ PART 2』というマシンを使って、好き勝手に遊んでみてほしいわけなんですよ。スコアを狙うか、クリア重視か、「いい音」を捜し求めるか……、楽しみ方は自分次第！

『CRACKIN' DJ PART 2』イベント開催決定!!

この夏、東京ジョイポリスにて『CRACKIN' DJ PART 2』の発売を記念したスーパーライブが開催されることになった！　ステージの内容は、今回登場してもらったHiro師匠と光吉猛修のトークショウや、サウンドチームによるスペシャルライブ!!　行くしかねえええ！

日時：8月4日(土)15:00～ 東京ジョイポリス5Fマルチステージ
入場料：無料(※東京ジョイポリスへの入場料は別途かかります)

今回登場してもらったお二方だが、クラッキンの腕前は両者ともかなりのもの！　クールなプレイスタイルのHiro師匠に対し、光吉氏はキャラクター通りの熱いプレイスタイル！　どちらにも甲乙つけがたいカッコ良さがあったぞ。そんなHiro師匠と光吉氏のトークやライブを生で体感したい人は、ぜひとも8月4日のスーパーライブに足を運んでくれ!!

大魔法使いへの道のりは――まだまだ遠い！

GUNBARICH ガンバリッチ™

今回は、ワールド5〜6と細かなシステムを解説。よく読んでね。

Text：善之字元帥

1ヒットあたりのコンボ点数計算式

基本点 × 現在のヒット数 × ビンの倍率

（・ブロックとモンスターは100点。・ボーナスボックスは1000〜5000点）（・3ヒット目まではすべて×1 ・4ヒット目からはヒット数がそのまま倍率になる。）（・2倍or3倍ビンを回収している時のみ。・2倍or3倍ビンの有効時間は約10秒。）

ボス戦では、敵弾をうまく当てるのがコツ。ヒット数を稼げるのだ。

コンボにボーナスボックスが絡めば、とんでもない点数になることも！

コンボの点数計算について

Q コンボで加算される点数って、同じヒット数でも毎回違う気がするんだよなあ。一体どんな風に計算されてんの？

A 計算公式は、左の図を見ることね。毎回のスコアに差がある理由として一番大きいのは、コンボにボーナスブロックが絡むかどうかよ。この箱は最高5000点まで加算されるから、例えば30ヒット目にパックが当たれば、それだけで15万点入るってことなの。

Q オッケー、通常ステージはわかったよ。でも、ボス戦はどうなってんの？

A ボス戦も計算式は同じよ。パックが当たったときの基本点は100点。でも、敵弾はちょっと特殊で、最高9ヒットするから、コンボ狙いならこの弾をうまく使うのがコツってことになるわ。

マニアックシステム大研究

コンボに隠しキャラ……まだまだ知りたいことっていっぱいあるよな？　いろんなシステムを研究してみたぜ。

見習い魔法使いの性能差に迫る

Q マーリン様、マリオンとグルタンはずいぶん個性的な生徒ですわね。でも、彼女たちの魔法使いとしての資質についてはどう思われますの？

A ふぉふぉふぉ。そうじゃのう、魔力の質を比較すると、技のマリオン、力のグルタンというところかの。詳細な能力差は下の表を参考にするんじゃな。

	マリオン	グルタン
基本移動速度	3,6ドット/フレーム	3.1ドット/フレーム
Mアイテムで出現する青パックの数	4個	3個
Hアイテムの有効時間	15秒	10秒
大魔法アイテムの有効時間	10秒	8秒

ランダムワールドの隠しキャラの出し方

Q このゲームの隠しキャラの出現法則って、複雑すぎてわかんないよ〜！　マジョリアさん、ちょっとだけ教えて！

A 出来の悪い魔法使いもいたものね。前回アッシュの出現法則は教えてあげたでしょ？　まあいいわ、ランダムワールドの残り3面ぶんだけは教えてあげる。

カボチャステージ

出現キャラ ヤンニャン

1ステージ目でタイムの下二桁をそろえてクリア（00、11など）したあと、2ステージ目で時計アイテムを取る。とても難しい条件なのだ。

機械の館

出現キャラ バルピロ

フリッパーボタンを押す回数が14回（開かなくても数に入る）以内で1ステージ目をクリアし、2ステージ目では150回以上ボタンを押す。

カッパ神殿

出現キャラ アルカード

1ステージ目では時計アイテムを取らず、2ステージ目で時計アイテムを取る。ただし、狙っているとコンボが安くなってしまうかも……？

ガンバリッチまめちしき　**マリオンとグルタンの移動速度・補足**：表中にある「基本移動速度」は、あくまで相対的なもの。実際の移動速度は、パックの落下予定位置から逆算されている。つまり、パックを1回跳ね返すごとに移動速度が変化する可能性がある、ってことなのだ。

中盤ステージ紹介

ランダムワールドを抜けると、あとは地獄のような世界ッス。今回は、そのうちのワールド5～6を紹介するッスよ。

ワールド5 大広間

このワールドからは、ゴールドブロックがたくさん配置されているわ。最後に2～3個残ったブロックをなかなか壊せなくて、時間切れになる可能性があるから要注意ね。それと、ワールド5-2まで頑張れば1UPアイテムが出るわよ。頑張ってね。

初登場となるギミック

ダークボックス

パックを当てると中からモンスターが出てきて弾を撃つ。かなり危険なギミックなのだ。

ダークボックスは画面内を動き回った後、一定時間で消滅。その動きもステージごとに異なる。

5-1

最初は左右どちらかにパックを集中させて「穴」を空ける。なるべく早めにフィールド上部へパックを送り込もう。

5-2

フィールド左右上部のブロックを狙いにくい。マルチアイテムが出ればいいが、そうでない場合は……かなりキツイ。

5-3

一定時間が経過すると、ボスは大量のヒヨコを生み出す。写真のようになるとキツイので、早めにケリをつけよう。

ワールド5 あらすじ

「マーリンの鐘突き堂に行け！」この最後の試練を、マリオンとグルタンは乗り越えることができるのでしょうか？

ワールド6 カギ部屋

このワールドでは、壁がジャマになってパックを思うように送り込めないことがあるの。そんなときはワープモンスターを使ってみるといいわ。うまく画面奥にワープしてくれれば、壊しにくいブロックを狙えることがあるから、有効に活用なさい。

ワールド6 あらすじ

ようやく鐘突き堂にたどり着いたマリオンとグルタン。しかし、鐘突き堂の壁が突然崩れ、中から秘密の部屋が……。

初登場となるギミック

移動壁ブロック

一定時間ごとに画面の左右からニュッと伸びてきて、パックの行く手をさえぎる障害物。

普段は邪魔な障害物だけど、壁の上にパックを送り込めば、一気に大量のブロックを壊せる！

6-1

中央付近の4つのブロックンが厄介。ゴールドブロックンに挟まれているので非常に狙いにくい。時間切れは必至か？

6-2

スイッチブロックがONになると突然難しくなるステージ。ときにはマルチアイテムを回収しないほうがいいことも。

6-3

ボスが撃つレーザーをくらうと、しばらくの間、フリッパーが小さくなってしまう。レーザーの周期を把握しよう。

インプレッション

ほのぼのとした世界観が気分をなごませてくれるゲーム。対戦格闘でギスギスした精神状態になったとき、ちょっと休憩としてプレイするのにピッタリだ。ただし、本格的にスコアを稼ぐようになってしまったら要注意。スコアは運の要素がかなり強いので、コンボがうまくつながらないと怒りも倍増かも（完全に運のみ、ってわけではないけどね。このあたりは次号で攻略）？

ガンバリっすまめちしき **スコアと隠しキャラについて**：各10万点の隠しキャラだが、実のところ本作において10万点はそれほど高い点数ではない。無理にこだわっていると、かえって総スコアが低くなる可能性があるので、回収の効率性をよく考えよう（もっとも、ヤンニャンなどは狙ってもなかなか取れないのだが……）。

全ての太鼓愛好者に贈る、珠玉の名作が帰って…きたぜ！

収録曲大幅更新だドン!!

太鼓の達人2

お祭り全開 ドンだフル！

さらに派手に仕上がった『太鼓の達人2』筐体。これからの祭りシーズンにあわせたかの如くのリリースなので、ゲーセン内納涼大会なぞを開いてみるもの面白いかもしれませんよ。カップルで、組員で、隊員で、はたまたご家族総出で万難を排して楽しまれるがよかろう。

2001年度上半期大型筐体ゲーム最大級のヒットとなった(本当)前作から半年……。ナムコが贈る「太鼓の達人」第2弾が、夏の祭囃子に誘われるように大登場と相成った！　今回もやったるでぇぇぇ～。

担当:太鼓山打太郎

本場直送の大興奮

誰もが知っている親しみやすい楽曲と、初心者でもダイナミックなプレイングを楽しめることから遍く民草に好評を博した『太鼓の達人』が、この夏、装いも新たに帰って参りました。

続編というからには、気になるのは変更点&追加点でありますが、達人シリーズの基本コンセプトである「誰でも気軽に楽しめて、家族一緒に盛り上がれる」という路線はそのままに、よりゲームを盛り上げる各種の趣向が凝らされておりますぞ。

皆さんに最初にお伝えしたいのは「基本システムには変更なし」って所。実にシンプルで、それでいてパワフルなプレイを楽しめるのが『太鼓の達人』のいいところ。以前に行ったインタビューで開発者が述べられていた「余計なシステムをくっつけて難易度を高騰させるのではなく、初心者を取り残すことのないような続編を」という公約は、バッチリと守られたのである(本当)。

もちろん、ヘビーユーザーの方もご安心を。今回の「むずかしい」モードはかなりやり応えがあるぞ。なにやら嬉しい追加モードもありそうな気配。とにかく、曲も増えて演出もド派手になってモードも(?)増えそうな今回の作品、夏のゲーセンに華を添えるには持って来いだぜぇぇ！

譜面も派手にドレスアップ！　つーかキャラクター描写が凄くイイ。見ているだけでも楽しめるぞ。

祭りムード満点の巻

和田イヌ

和田どん

和田かつ

バチお先生

お面小僧

すずどん

水マリ子

ちょうちんうなぎ

譜面の見方や遊び方は前作そのまま。ゲーセンに入荷したその日から、全開バリバリで遊びこめるよ。

ゲー事典 今回の「太鼓の達人2」では、滑り込みセーフで「チュッ！夏パーティ」「サマーれげぇ！レインボー」「ダンシング！夏祭り」が追加されたが、おかげで欄外ネタで書こうとしていた「チュッ！(以下略)の3曲も欲しかった!?」という内容が書けなくなったこの悲しさ。っていうか、夏なので源平の曲とかも欲しかった!?　容赦なく納涼って感じで。

収録曲大幅更新！ こんなに多いと夏休みも大変DA!!

曲名	コメント	曲名	コメント
アイアイ(NEW)	誰もが知ってる童謡だよ	チュッ！夏パーティ(NEW)	Q極ラブリーユニットのデビュー曲
詠人(NEW)	おじゃる丸のOPとして有名	サマーれげぇ！レインボー(NEW)	ぎりぎり滑り込みで追加された曲
おどるポンポコリン(NEW)	言わずもがなのアレ	ダンシング！夏祭り(NEW)	太鼓の達人に合わせたかのような……
箱根八里の半次郎(NEW)	NO.1ギガヒットナンバー	アンパンマンのマーチ	前作より引き続き登場
いい湯だな(NEW)	びばのの	サザエさん一家	一家ソング。んがくく
ultra soul(NEW)	福岡世界水泳でお馴染み	ドラえもん音頭	日本の夏の定番ナンバー
夏祭り(NEW)	Whiteberry版です	LOVEマシーン	マシンのうた。譜面変更あり
ミニモニ。じゃんけんぴょん！(NEW)	レコ大新人賞取ったらどうしよう	ルパン三世のテーマ '78	世界一かっこいい盗人テーマ
明日があるさ(NEW)	Re:Japanの方っぽいです	ガッチャマンの歌	科学忍者隊の士気高揚歌
恋をしちゃいました！(NEW)	報告ソング	大ちゃん数え唄	日本が誇るカントリーの定番
恋愛レボリューション21(NEW)	革命ソング21	ちょこっとLOVE	人気曲
シンクロナイズド・ラブ(NEW)	センターマンのテーマじゃなく武富士	翔べ！ ガンダム	白い悪魔のうた
炎のファイター(NEW)	闘魂ソング。ALI BOMBAYE	炭鉱節	人生の酸いも甘いもかぎ分けた方に

太鼓の達人オリジナル曲

曲名	コメント	曲名	コメント
ラブリーX(NEW)	往年の名曲が時を越えて蘇る	どんちゃん音頭(NEW)	今回の目玉。ボンダンス推奨
オフ・ロック	ハートに響くロケンロール	君に、ロマンティック。	ダンサブルなナンバーですよ
地獄の太鼓辞典	ヘヴィーかつヘルな一曲	ハロー！ どんちゃん	どんちゃんを讃える人生応援歌
マッピー音頭	往年の名曲が時空を越えて蘇る	ラブユー☆どんちゃん	どんちゃんを慈しむ青春応援歌
ゴー・ゴー・キッチン	白熱のスカナンバー	太陽もヤッパッパー	ハイカラなポップソング

無闇に増えた新曲の数々

今回の『太鼓の達人2』では、新曲が増えに増え、総収録曲数は30を上回る大変なことになってしまいました。

若干オーバーキル気味の様相を呈しつつも、これだけの曲数があれば夏休みは当分安泰だとの安心感に駆られずにはいられない今日この頃だ。追加された新曲は、どれも国民的に有名なタイトルばかりで、国内に半年以上住んでいる人間は、誰もが一度は耳にしたことがあるに相違ないことでしょう。

しかも、以前に収録されていた曲も、コースによって新譜面が追加されており、感覚的にはオール新曲と言わんばかりの勢いなのだ。前作を極めた人も、新鮮な気持ちでプレイできるぞ。むふっ。

太鼓の達人オリジナル曲にも心強い新曲が加わっているので、前作からオリジナル曲のファンだった人は、今回も期待してくれていいぞ。特に「ラブリーX」は、80年代前半にゲーセンで青春を謳歌した方々には涙ナシでは聞けない仕上がりに[illegible]と言う他あるまい。

各曲はコースごとに譜面が違うので、全てのコースを制覇してしま[illegible]くらいの気迫で[illegible]してくれよNA!

このマシンの前では、いかなる虚言も無力!?

ホンネ発見キ™

©（株）ナムコ

声の微妙な変化から、相手のウソを暴いてしまう[illegible]

心のホンネがきこちいます

声の微妙な変化から、相手の心理状態がわかる「Truster」という超技術をご存知であろうか。もともと、これはイスラエルで軍事目的で開発された技術であり、一般の民草がおいそれとどうこうできる代物ではなかったのである。

んがしかし！ 今回、ナムコから発売される『ホンネ発見キ』では、その超技術を応用し、オモロ楽しく遊べるエレメカに仕立て上げることに成功したのでありますます。

ルールは簡単。筐体に備え付けられた受話器を使い、質問する側と質問される側に分かれて、いくつかの問答を繰り返します。その途上で、マシンが声の変化を読み取って、答えの真偽を判定してくれるのであります。

2人用が前提として作られているマシンだが、携帯電話を使えば離れている人間にも質問できるぞ。これで、周囲の人間関係を再確認DA！

[illegible]筐体に備えたマイクなどの他にも、イヤホンジャックの有る携帯電話を使って遊ぶことも可能。ゲームを進めるときは、マシンが親切にナビゲートしてくれるから安心なのさ。オリジナルの質問を作ることもできるぞ。

表示にはカメラもついており、表情を判定してくれるぞ

ざけんなコラ!!

機械が判定した結果はノン。こいつはとんだ狼少年だッ！

「仕事は充実しているか？」「やり甲斐はあるか？」などの質問に、いけしゃあしゃあとYESと答える[illegible]だが

とりあえず、携帯電話を使って離れた所にいる[illegible]に質問してみる。テーマは「仕事」について

ゲー事典 ホンネ発見キでは、上記の「仕事」の他にも、様々な質問テーマが用意されておる。もちろん、決まったテーマ以外にも「フリースタイル」という、自分オリジナルの調査もできるので、気になるあのコのハートを探るもよし、倦怠期のカップルの起爆剤にするもよし、ダンナのヘソクリのありかを聞き出すもよし、だ。各自創意工夫して真実へと近づこう。

開戦間近なり！

婆娑羅2 VASARA

前号に引き続き新作での変更点を紹介。この記事を読んでおかねば、ゲーセンでの初プレイで痛い目にあうかもよ？ 懐かしのあのキャラたちの情報もファン必見だ！

期待の新作！ NEW GAME IMPRESSION

発売時期	7月末予定
ジャンル	戦国アクションシューティング
操作方法	1レバー＋2ボタン
メーカー	ビスコ
使用基板	SSV

Text：RED

2のここに注目！ その1

溜め攻撃ばかりじゃ生き残れない!?

『婆娑羅』といえば、敵弾をなぎ払える溜め攻撃がウリ。だが、あまりにも弾消し性能が高いために、弾避けの楽しさが多少スポイルされていたのも事実だ。普通にショットを使うべき場面が、極端に少なかったりもした。

しかし、『婆娑羅2』では、ついに溜め攻撃では消せない弾が登場！ 溜め攻撃を使いまくっているだけでは、そう簡単には先に進めなくなっているのだ。

また、溜め攻撃1発では破壊できないザコ敵機も出現するようになり、ショットを使う必要性も高くなっている。溜め攻撃オンリーでは、もう生き残れないぞ。

[illegible]のような敵が多数登場するのだが、こいつがクセ者。溜め攻撃1回では破壊できないため、かなり厄介なのだ。

「アンチ溜め攻撃弾」が出現！

[illegible]で移動範囲を制限した上でのアンチ溜め攻撃弾！ エグイ！

[illegible]は溜め攻撃で消すことができない。アンチ溜め攻撃弾の出現である。

2のここに注目！ その2

モード選択が可能に!!

『婆娑羅2』では、アンチ溜め攻撃弾などの出現により全体的な難度は前作より上がっていると予想される。もう初心者に優しくないのか……と思ったら、今回はランク選択が可能なことが発覚した。ゲームスタート時に「天の巻」か「地の巻」かを選択できるのだ。「天の巻」は上級者向けで、全12面となる模様。「地の巻」は初心者向けで、全6面となる。

ウワサによると『婆娑羅2』は1周6面。と、いうことは「天の巻」には2周目が存在しているのでは？ 果たしてその真相は!?

モード選択可能！

モード選択画面なり。右の写真を見てビビったあなたは、素直に「地の巻」を選びましょう。

「上級」はムズいぞ！

見て見て！ 1面のボスなのにこんなに弾を撃ってくるよ！ これが「天の巻」の実態だ！

インプレッション

永パはないので安心してくれ

前作は惜しくも(うっかり)ラスボスが自爆しなかった『婆娑羅』だが、今回は、広報の方が開口一番に「ラスボス自爆しまっす！」とアピールするほどの気合の入りっぷり！ やみくもに繋がる連斬りコンボも楽しいので、スコアラーの皆様も注目してほしいっ！

2周目(あっ書いちゃった)はかなり手応えがありそうなので、マニア は期待！

前号でも紹介したが、連斬りコンボは簡単にたくさんつながって楽しいぞ！

見覚えのある人たちも登場!!

『婆娑羅2』では各ステージに5人ものボスクラスの武将が登場する。中にはどこかで見たことのある人も居るかも……？

藤堂 高虎

前作の敵武将の中でも、特に女性人気が高かった彼だが、今回は中ボスに格下げされての登場だ。

島 左近 38歳

筒井家家老。順慶に同行して参陣するも、心の中では……義を重んじる槍働きでは若い頃から有名な武将。壮年に入りますます腕に磨きがかかる。また、次代の当主定次に不満を感じてはいるが順慶の面目の為に家中を取り仕切る。

左に停泊中の戦艦は、前作ではボスとして登場した高虎の愛艦じゃないですか！

じゃーん、やっぱりこの御方。前作のプレイヤーキャラが、敵として出現するとは！

敵の武将が溜め攻撃を繰り出す!? どこかで見たことのある槍さばきですが……。

ゲー事典 前作もそうだったんだけど、このゲームって稼ぎのフィーチャーがこれでもかってほど詰め込まれてるんだよね。金塊のタイミング取りでしょ、かすり点でしょ、兜首ボーナスでしょ、連斬りコンボでしょ……。本気でスコア狙ったら、かなりとんでもないことになりそうだよね。ラスボスは自爆するっていうから、気合の入ったスコアラーの人は挑戦してみよう。

VIRTUA BEACH VOLLEYBALL

Text：MOMO

簡単操作が売りのビーチスパイカーズだが、それだけで勝つのは難しい。特殊操作を覚えて、攻撃に幅を持たせるのだ！

発売時期	2001年7月中旬
ジャンル	3D-CGスポーツゲーム
操作方法	8方向レバー＋2ボタン
メーカー	AM2 OF CRI／セガ
使用基板	NAOMI2

Bボタンを使った変則攻撃！

AM2研初のスポーツゲーム「ビーチスパイカーズ」は、とっても簡単な操作で遊べてしまう、ビーチバレーボールゲームだ。

簡単におさらいしておくと、Aボタンでレシーブ、トス、スパイク、ブロックと、全ての操作ができてしまう。Bボタンを使わなくとも十分にゲームを楽しむことができるのだが……BボタンやA+Bボタンを使うことによって、より幅のある攻撃を行なうことが可能になるのだ。今回は**BボタンやA+Bボタン同時押し**を使用した特殊な操作を解説していくので、ぜひとも実戦で試してみてほしい。

行動＼入力	レバー	A	B	A+B ボタン同時押し
サーブ	方向決め	サーブ ※どのボタンでも一緒		
ブロック	キャラクター移動	ブロック ※どのボタンでも一緒		
スパイク	方向決め	強打	フェイント	ワンタッチ狙い
レシーブ	キャラクター移動	高い	低い（クイック攻撃）	2アタック
トス				リターン

クイック攻撃

トスを上げるときにBボタンを使うと、通常よりも低い（早い）トスを上げることができる。低いトスを上げると、アタッカーがスパイク体制に入るまでの時間も短くなり、よりスピーディーな攻撃が可能になるわけだ。

クイックのトスに会わせて打つ場合、スパイクのタイミングが極端に早くなる。トスが上がった瞬間にスパイク体制に入るので、パワーゲージの確認が難しいので注意。

タイミングは難しいが、その効果は大きい。早すぎて、相手の対応も間に合わないハズ。ブロックを得意としている相手には、特に有効だぞ。

トスを上げた瞬間、すでにスパイクモーションに入っている。通常より明らかに速いのだ。打つタイミングも早くなるので、MAXで打つには慣れが必要だ。協力プレイをするときは、声を掛け合って遊ぶことをオススメする。

ワンタッチ狙い

スパイクを打つときにA+Bボタンを押すと、ワンタッチ狙いのスパイクを打つことができる。ブロッカーの手に当たるように打ち、アウトを狙う戦法だ。

まともにスパイクを打っていたら完璧にブロックされてしまう状況でも、このワンタッチ狙いのスパイクならば、相手側に落とすことができるのだ。ブロックがいない場合にこれを使うと、ただのゆるいスパイクになる。相手がブロックに来るかどうか、判断してから使えるようになると効果が大きくなるだろう。

ブロックに対しては、ワンタッチ狙いで対応したい。ブロッカーの動きを見てから判断できれば完璧だ。ブロックがないと、ヘロヘロのスパイクになってしまうので、拾われやすくなるので注意しよう。

2アタック

通常3打目でスパイクを打つが、あえて2打目で返す奇襲戦法もある。2種類あるので、分けて説明していこう。

2アタックはレシーブ時にA+Bを押すと、2打目を受けるキャラクターがスパイク体制に入る。パワーゲージが半分までしか上がらないので、これで常にポイントを狙っていくのは難しい。

もう一つ、トスの時にA+Bを押すとアタックせずに、直接相手コートに返すことができるのだ。アタックモーションがないので、落とす場所によってはポイントを取ることも十分に可能だろう。

パワーこそ半分だが、虚を突くことができる2アタック。ただし、アタックモーションで動きを読まれてしまうので、アタックよりも2で返すほうが効果的かも。

プレゼント争奪・BS勝負！

[illegible]

ゲー事典 2on2対戦の場合、声の掛け合いが非常に重要になってくる。ボールが2人の間に落ちるとき、2人がボタンを押すと、2人ともレシーブポーズを取ってしまうのだ。こうなると無駄な動きにより、次のボールが拾いにくくなってしまう。どちらが拾うか、はっきりさせておこう。「クイックいくよ」と声をかけておきながら2で返すのも声かけ効果の一つ。

目指すは一攫千金

MONSTER GATE モンスターゲート™

メダルゲームに、いやゲームセンターに新しい風を吹き込むのでは、と話題沸騰の『モンスターゲート』。今回はダンジョンで生き残る術と、待望のマジックカード一挙紹介だ。

Text：ももやん
イラスト：ぎらら

生き残る術を覚えるのだ

「モンスターゲート」は従来のメダルゲームとは違い、非常にゲーム性が高い。ゆえにメダルが増えるかどうかは運否天賦ではなく、ゲームをどれだけ熟知しているかにかかっているといえよう。

今回は冒険に必要なテクニックをいくつか解説しておこう。

●ターン制を理解しよう

ダンジョン内はターン制になっており、自分が1回動くと、同時に敵(全部)が1回動くシステムになっている。このシステムを理解していないと、余計なダメージを受けることになるだろう。

よくある状況で特に注意したいのが、敵との距離が1マス空いている場合だ。この状況で敵に向かって1歩進んでしまうと、敵の番(ターン)となり、先制攻撃を受けてしまう。これを回避するためには、攻撃の空振りやカードの使用などで、敵から接近させるのである。これで次のターンでは、自分のほうから先制攻撃を仕掛けることができるのだ(図1)。

●1対多数は危険！

複数の敵と戦う場合、地形を利用しないと危険極まりない。

図2のように、開かれた空間(部屋の中央など)で複数の敵と接近した場合、多方向から攻撃を受けてしまう。これでは危険すぎるので、部屋の入り口まで退避しよう。自分の左右に壁がある場合、斜めからの攻撃は受けないので、1対1の状況が作れるのだ。複数の敵と戦う状況が生まれたら、部屋の入り口まで戻るのが得策だ。

●攻めどき・退きどきを覚える

RPGといえばキャラクターの成長(極端かな?)。「モンスターゲート」にも成長の要素があり、ダンジョンの奥深くに挑むには、レベルアップが重要になってくる。

自分より強い敵を倒せばレベルが上がっていき、体力の最大値や攻撃力などが上がっていくぞ。深いダンジョン(5階層以上)に挑む場合、1～2階で十分に力を付けることが重要だ。新しい部屋に入ると体力が5回復するというシステムを利用して、レベルアップに励もう。とはいえ、危険と思ったら撤退することも必要だ。

注意したいのは、ダンジョンから抜けるとレベルはリセットされてしまう点。途中で抜けてもすべてクリアしても、次のダンジョンに挑むときは初期レベルに戻される。前のダンジョンでレベルアップしたからといって次のダンジョンが楽になるわけではないのだぞ。

●キャラ能力を知ろう

選択可能な3キャラは性能差が結構あり、慎重に選ばないと大損する可能性もある。性能差を左にまとめてみたので、こちらで比較してもらいたい。

図1 敵との距離が1マス空きの場合、自分から近寄ると敵の先制攻撃を受けてしまう。攻撃を空振りして敵を誘おう。

図2 複数の敵と戦う場合、開けた場所は危険だ。部屋の入り口まで戻り、1対1の状況を作り出すようにしよう。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
戦士	普通(初期値：50)	高い	高い	普通	・特になし
魔法使い	普通(初期値：50)	低い	普通	大きい	・通路における視界が広い
ギャンブラー	低い(初期値：30)	普通	低い	普通	・宝石、ダブルアップカードの位置がわかる ・ダブルアップカードを見つけやすい ・メニュー画面で特別なスロットがプレイ可能

魔法使いはアイテムカードの魔法効果が高い(他キャラに比べて攻撃系50%増／回復系25%増)。次ページで紹介するカードは標準時のものだが、魔法使いが手に入れると数値に変化が見られる。例えば、ポーション40はポーション50になり、ファイヤーは30ダメージと表示されるのだ。

ゲー事典　最初のうちは気付かないかもしれないが、モンスターは時間(ターン数)がたつと、次々と追加出現してくるのだ。出現が近くなると青い渦のようなものが発生し、数ターン後にそこからモンスターが現れるのである。通過した部屋のモンスターをすべて倒したからといって油断していると、背後から攻撃を受けるかもしれないぞ。

モンスター＆アイテムカード大公開

今回は一挙に、50種類を超すモンスター＆アイテムカードを紹介しよう。ぜひ冒険に役立ててくれ。しかし、カードはこれだけではないのだぞ……。

モンスター文献

プーニャ（緑）
体力：9　費用：4
最初に現れる軟体動物。大したことはないが甘く見過ぎるのは禁物。

プーニャ（黄）
体力：10　費用：4
プーニャ（緑）が成長して色が変わった。でも所詮はプーニャ。大したことはない。

キラービー
体力：11　費用：6
巨大なハチの魔物。群れをなしていないときなら恐れることはない。

スケルトン
体力：14　費用：8
ガイコツの化け物。自分の体力に注意して、しっかり倒しておこう。

ケムンパ
体力：17　費用：10
モクモクした体でしつこく襲ってくる。ファイアー攻撃が有効だぞ。

ゴブリン
体力：21　費用：12
強力な剣と頑丈な体が特徴のモンスター。序盤で出てくる強敵だ。

魔道士
体力：26　費用：14
離れたところから魔法で攻撃してくるイヤな奴。位置関係に注意。

キラービー群
体力：32　費用：－
キラービーが群れをなして強力になったもの。くれぐれも油断は禁物。

グランシャーク
体力：39　費用：16
地底を泳ぎ回る凶暴なサメ。しっかりレベルを上げておかないと大変。

ターミネーター
体力：49　費用：18
鋼鉄に覆われた強固な体と豪腕が特徴。かなり手強い相手といえる。

ドラゴン
体力：67　費用：20
冒険の勝負どころに現れる強敵。強靭な体を持ち、炎を吐きまくる。

死神
体力：74　費用：22
鋭い鎌で魂を摘み取っていくといわれている。死への誘いを振り切れ。

マッドブル
体力：91　費用：24
尖った角を武器に暴れまわる牛の怪物。体当たり攻撃に気をつけろ。

エビルアイ
体力：111　費用：26
殺人光線を放つ不気味な目玉。複数を相手にすると手に負えなくなる。

デーモン
体力：137　費用：28
体力、攻撃力とも最強レベル。ハンパな経験値や装備では勝ち目なし。

キングドラゴン
体力：190　費用：30
ドラゴンをはるかに上回る最強モンスター。これを倒してこそ真の勇者。

シャドー
体力：300　費用：－
冒険で力尽きた者の念が亡霊に。不死身の体力で、簡単には倒せない。

「費用」は、モンスターカードでそのモンスターを召還するときに必要になるメダルの枚数を表しています（召還可能なモンスターのみ）。

アイテムカード一覧

カード	効果	BET
ポーション 20	体力を 20 回復。	2 BET
ポーション 40	体力を 40 回復。	4 BET
ポーション 80	体力を 80 回復。	8 BET
ポーション MAX	体力を全回復。	10 BET
ヒール 100	歩きながら体力を回復できる。（100ターン）	10 BET
ファイアー	敵に 20 ダメージ（離れた敵にも有効）	2 BET
マルチファイアー	見えている全敵に 20 ダメージ！	6 BET
サンダー	敵に 60 ダメージ（離れた敵にも有効）	4 BET
マルチサンダー	見えている全敵に 60 ダメージ！	12 BET
スピア	正面方向の全敵を貫通攻撃する。	4 BET
パニック	敵を混乱させる。（離れた敵にも有効）	2 BET
マルチパニック	見えている全敵を混乱させる。	4 BET
スリープ	敵を眠らせる。（離れた敵にも有効）	2 BET
マルチスリープ	見えている全敵を眠らせる。	4 BET
スロー	敵の動きを遅くする。（離れた敵にも有効）	2 BET
マルチスロー	見えている全敵の動きを遅くする。	4 BET
マルチショック	見えている全敵をおびえさせる。	4 BET
スピードアップ	一定時間、動きが速くなる。	4 BET
ロングソード	装備すると攻撃力がアップ！	12 BET
パワーシールド	装備すると防御力がアップ！	12 BET
エスケープ	ダンジョンを脱出する。	10 BET
ブライト	フロア内にて視界が広がる。	4 BET
マップ	フロアのマップを完成する。	4 BET
サーチ	フロアの敵の位置を把握する。	4 BET
テレポート	フロア内の別の場所に移動する。	4 BET
ポケット+1	持てるカードの数が1つ増える。	6 BET
パワーアップ	攻撃力、防御力、体力を増加させる。	12 BET
ダブルアップ	WINが2倍になる。	×2

君は見たか？
幻の「レアカード」

待て、次号!!

ゲー事典　モンスターカードをダンジョン内で使用するとそのモンスターが味方として出現し、一緒に戦ってくれる。頼れる援軍なのだが、使用方法はこれだけではない。対戦ゲームで手に入れた自分の領地に配置することで、ガーディアンとして侵入者と戦ってくれるのだ。もし自分の領地を確保することができたら、モンスターカードで強化しよう。

プライズワンダーランド

今月は、ホントに取れるか調査してきました！参考にしてくれい！

1 はじめの一歩 ゼンマイデンプシー

エスケイジャパン・7月登場・全4種

2 ルパン三世 ツインマスコット 新ルパン編

バンプレスト・8月上旬登場予定・全5種

3 機動戦士Zガンダム 可変モビルスーツ

バンプレスト・8月下旬登場予定・全3種

4 ウルトラマンコスモス ファイティングコスチューム

バンプレスト・8月下旬登場予定・全2種

5 スーパーロボット大戦 ジョイントフィギュアコレクション2

バンプレスト・8月下旬登場予定・全5種

6 「デビルマン」PART2-キューブリックプライズシリーズ-

タイトー・8月登場・全5種

7 アフロ犬 クロックるみ
バンプレスト・8月上旬登場予定・全3種

縦も横もデカイ。UFOキャッチャー800で、底面から持っていけ。その他のマシンでは取っ手を狙って！

14cm

8 犬夜叉 フィギュアコレクション
バンプレスト・8月上旬登場予定・全4種

待機中の爪が噛み合ってないようなクレーンで、取っ手狙いは無謀だぞ!?

14cm

9 サンリオ蓄音機型ラジオ
エイコー・8月登場・全3種

普通のクレーンだと横幅が届くかどうか微妙なサイズだ。

17cm

10 新世紀エヴァンゲリオン ウォーターシーンハイグレードフィギュア
セガ・8月登場・全2種

コンビニDXならラベル！クレーンタイプなら胸のちょい下だ！

約20cm

11 セサミストリート 123アパートルームライト
セガ・8月登場・全2種

うつぶせに倒せれば、完璧かも！

約15cm

12 ラブひな キーチェーンフィギュア ウェディングバージョン
セガ・8月登場・全6種

ラベルを真っ直ぐに向ける作業がコツなのです。

約5cm

プライズコンプリートプレゼントコーナー

今月は全部で4アイテム。バンプレスト様、エスケイジャパン様、ありがとうございます。応募方法は200ページ！

1 はじめの一歩 ゼンマイデンプシー
2 ルパン三世 ツインマスコット 新ルパン編
5 スーパーロボット大戦 ジョイントフィギュアコレクション2

結論。コンビニキャッチャーは取れる！

①一気に2つ押す。アーム下の吊り下げ棒に要注意。ちなみに取材時は2回もぶつけてしまったことを告白しよう。

③片ミゾに入ればOK。②理想の状態です。

キーホルダープライズの紹介で、「ラベルだー」と連呼してるけど、ホントに取れるの？　という声が編集部内外から聞こえてくる。というわけで、「コンビニキャッチャー」で検証してみたぞ。

お金を入れる前にチェックするべきことはラベルの向き。ラベルが自分に向かって、正対していない（斜めや横を向いてしまっている）ものは、取れる可能性は低い。直進する爪が斜めの状態のラベルをつかめるはずはないからね。では、どうしても欲しいプライズが斜めだったら？　簡単なこと。アームでプライズを押し込み、強制的にまっすぐにすればよいのだ（写真1）。プライズが棒の奥に引っ込んでも問題ない。かえって奥から勢いよく引っ張ってくる分だけ、先端にある突起物を越えやすくなるのだ。そして、プライズを押す時にひとつ注意！　アームが棒にぶつかってしまうと、その場でゲームオーバーになるのだ。特に死角となるアーム下の棒に気を配るべし。

プライズのラベルがまっすぐになったら、アームの左右移動さえ合わせられれば問題なし。（上下のズレは許容範囲が広い）。どちらか一方の爪のミゾにラベルがはまれば、100%とはいかないまでも、高確率で取れるはずだ。

グラビア編

恵美奈マコ

Mako Emina

3ヵ月間のジバラに耐え、愛馬に恵まれたマコちゃん、おめでとう。というわけで約束だ！　恵美奈マコ、グラビア初登場だ！　ゲーム中とはチョット違うアイドル顔のマコちゃんをトクと御覧あれ!!

撮影／豊崎 淳

最近のゲーセンに物足りなさを感じていた私。偶然にして運命的(?)にメダルゲームと出会い、新たな楽しみも発見できたし、グラビアも達成!!　本当にありがとうございました!!

Profile

えみな・まこ　'82年8月7日大阪生まれ
B型・獅子座・身長155cm・B80・W55・H80
TVを中心に活躍中のマコちゃん。女の子6人ユニット『ピカピカ』にも在籍し、7月25日には日本クラウンより『ウルトラメンゴ!!』をリリース！　TBS系アニメ「ゴーゴー五つ子ら・ん・ど」のテーマソングにもなってるから、みんな聞いてみよう！

■レターの宛先
〒106-0032
港区六本木5-10-31 第二矢口ビル3F
レイズインファミリー内「恵美奈マコ」係
■BIG CHANNEL（SKY PerfecTV 759ch）
・情報バラエティー「コミ・ゲー王国」MC担当
■サイトもチェック！
「ピカピカ」オフィシャルサイト
http://www.rey-s-in.co.jp/artists/pikapika/index.html

2001.07.25 Deview Maxi Single
「ウルトラメンゴ!!」

この夏のビッグバン

超空間SNK

KOFッ子ソロリティ スペシャル

当番：田渕 健康

大好評連載を続ける(本当)SNKファンのための猛烈サンクチュアリ"超空間SNK"ですが、今回は夏休みスペシャルとして大増3ページ！ すごっ！
「夏といえばKOF」の不文律に則って、赤字覚悟の増ページでお届けするぞ。もちろん、その他のSNK最新情報も盛りだくさん！ 楽しんでいってくださいな。

銀河系初公開!! GBA版のメインは草薙 京&八神 庵だ！

因縁の業火、再び相まみえる！

一同括目!! KOFが新たなる舞台を得て帰ってきた!!

ファンみんなが心待ちにしているKOFが、ゲームボーイアドバンスで登場することになったのだ！ 発売はマーベラス エンターテイメントで、12月発売予定。アーケード版新作ともども、こいつぁ待ち切れないぜぇ～っ!!
さらにスクープがもうひとつ！ 8／24(金)～26(土)、千葉・幕張メッセで開催される「ニンテンドースペースワールド」で、GBA版KOFが出展されることになったのだ！ 一足先に、この作品と接触してみるといいだろう。
なお、発売元・マーベラス エンターテイメントのHPでも情報をゲットできるぞ！ アクセスはこちら!! http://www.mmv.co.jp/

彼らの炎の激突が、GBAで灼熱の戦いを刻む！

ふっ飛ばしなどのシステムはどうなる？

心のともしび KOFッ子イラスト会館

今回はKOF特集ってことで、イラストコーナーもKOFオンリーを集中特集！ しかも左ページはこっそりとネスツ関係者特集になっているという豪華ぶり！

(埼玉県 まるみっち)
☆お、いい顔してんじゃ～ん。まっすぐな瞳が印象的さ。

(山口県 西河泰教君)
☆夏といったらこのナンバー!? スポーツティームの季節が来たぜッ。

(群馬県 美月瑠さん)
☆アレンジ道場から強奪してきました。帽子がなんともめんこいのう。

(大阪府 碧さん)
☆復活要望多いのよね～。イオリス社さん、どうかひとつ。

激愛！ ウィップ番長頂上決戦

封筒を開くたびに、必ず一通はウィップハガキを混入してくる"ムチ子命"の哀戦士二人を今回は大紹介。いや、マジですごいよこの二人。あんたらウィップに愛注ぎ過ぎじゃい！(いいけど)

(北海道 久遠堂梨花さん)
☆己のリビドーに忠実なウィップイラストを送ってくるのが彼女の特徴。クリザリッドと絡ませた暴走ネタへのこだわりは天下一。

(京都府 佐々岡ゆりのさん)
☆己の欲望に忠実なウィップイラストを送ってくるのが彼女の特徴。お色気コスプレイラストへのこだわりは天下一。

(千葉県 典賢君)

はみだし超空間SNK
ついにゲームボーイアドバンスでの登場となったKOF！ 京が、庵が、そしてチャンコーが、場所と時間を選ばずに大暴れ！ 携帯ゲーム用とは思えないハイクオリティっぷりは、まさに"KOF"の名に恥じない完成度を誇っているぞ。アーケード版「KOF2001(仮)」ともども、GBA版KOFのニュースも要注目なのだ。これからのKOFからは目が離せませんぜ！

どうなる？GBA版KOFのストーリー

今回「超空間SNK」で宇宙一早くお見せできたのが、京と庵の画面写真！ GBA版KOFでは久々にこの二人がメインを張るようだ。オロチ編の主役とも言えるふたりの活躍が、久しぶりに拝めそうだ。

画面を見て気付かれる人もいると思うが、背景のグラフィックは「99」、ゲージ周りは「2000」が元になっている。つまり、単純に'99や2000をそのまま移植したものではないということだ。ならば、一体どんなストーリーなの？ チーム編成は？ そして、ストライカーシステムは？ ……今回発表された画面写真を見ると、あれこれ連想してしまうのも無理はないだろう。

オロチの覚醒後、三種の神器と化して決戦に挑んだ京、庵、ちづる。「97」のエンディングでは、彼らが見事オロチを封印して幕を閉じた。そして、物語はネスツ篇へと突入し、新たな主人公・K'を迎えたわけだが……。今回のGBA版KOFは、みんなが気になってたオロチ篇とネスツ篇の橋渡し的なストーリーになるのだろうか？

KOF'99直前でネスツに捕らえられ、"実験サンプル"にされてしまっていた草薙京だが、逃げ出した後にどんなことがあったのか？ そして、その間に庵はどんな動向を？ ファンならずとも気になりまくりと言えるだろう。

DC版2000で登場した背景も見られる。

デカキャラ・チャンもばっちり再現！

GBA版ならではの新要素も……？

KOFを移植してくれるのは嬉しいんだけど、それだけじゃちょっともの足りない……そんな欲張りな君も案ずることなかれ！ どうやら、GBA版KOFには嬉しい新要素が付加されそうだぞ。

やはり、KOFの新作がリリースされる時は[illegible]

詳細が判明し次第、当ページにて詳細をお伝えするので、[illegible]に待っていてくれ！

[illegible]どうなるの[illegible]になる要素。

背景はKOF'99で使用されたものが使われているが、ゲームの内容は別物！ 今から仕上がりが楽しみだね。

オレたち秘密結社・ネスツ関係者大会

（千葉県 安宅和也さん）
☆Kの笑っているイラストって少ないです。これは貴重かもしれませんNE！

（石川県 故島良さん）
☆髪留めのクリスタルがクーラっぽさを演出してるんではないでしょーか。

（青森県 [illegible]さん）
☆グラサンにはこだわりありそうですね。フトコロに沢山入れてそうだし。

（福岡県 皐月トミィさん）
☆魁！ネスツ学園編。見てみたい気もする。

（山口県 [illegible]カサさん）
☆生まれた時から反抗期。態度に出てるでしょ？

（北海道 月光庵さん）
☆ネスツってお顔立ちが整っている方（ダンディ含む）、多いですネ。

（東京都 鈴木幸代さん）
☆精悍さと野性味が彼の魅力。黒ヒョウって感じでさあ。

（岩手県 ばっきゅーんさん）
☆戦いの進化図の最後尾。それが、オレたちの居場所さ。

（神奈川県 モーケー君）
☆自然に混ざっている改造人間がニクイ。馴染んでおること、この上なしじゃないのさ

ぱみだし超空間SNK

GBA版KOFの情報も嬉しいけど、『KOF2001（仮）』も気になる…… という方々も大勢おられると思いますが、心配ご無用！ 開発は着実に進んでおりますぞ。KOFシリーズの正統後継作品として制作が進められている「KOF2001（仮）」ですが、タイトル（仮ですが）が示す通り「2001」年以内には登場する……はず！ 首を長くして、待ち焦がれていてくれ！

パワーアップで第2弾!

SNK vs. CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION

カードファイターズ2のメインモードは、アドベンチャー仕立てで楽しめるストーリーモード。マップを移動しながらカードを探索し、自分の戦力である「デッキ」を強化していこう。今回からは、相手の攻撃時にさまざまな対応策が取れる「リアクションカード」という要素が加わったぞ。

対応機種	ネオジオポケットカラー
発売日	9月予定
予価	4,500円(税抜)

奥の深い駆け引きが楽しめた前作『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』が、モリっとパワーアップして帰ってきた!

前回好評だったカードルールはそのまま継承し、今作から新たに導入された「リアクションカード」は、さらに戦略の幅を広げるぞ。

通信対戦は言うまでもないとして、アドベンチャー風のストーリーモードも充実度満点で楽しめる本作品。SNKとカプコンの誇る人気キャラクターで「最強デッキ」を組み立てて、カードファイトの頂点を目指せ!

前作の300枚を大きく上回る、400枚オーバーのカードが登場! SNK、カプコン両社が誇る人気作品の中から、多彩なキャラクターがカードになって出演しているぞ。前作に登場したキャラカードもリファインされているので、前作とは違ったテイストでプレイできること間違いなしなのさ!

ゲームに登場するスペシャルカードは、豪華描き下ろしなのだーッ!

待ちに待ってた完全移植!!

餓狼 MARK OF THE WOLVES

操作性やゲームシステムはネオジオ版とまったく同じ、グラフィックやアニメパターンももちろん完全移植! プレイしたいけどゲームセンターで見つからない……という人は、購入必至の一本ですね。

オリジナル要素として、描き下ろしイラ[illegible]めいただきたい。

飢えた狼たち……ロックが、テリーが、君の家で激烈な戦いを繰り広げるぞ。

T.O.P.システムやジャストディフェンスも完全再現! はっちりやり込める

ヴェルドール荻野の超SNK通信

何はともあれ、暑中お見舞い申し上げます。DC版「餓狼MOW」、NGP「カード2」もこの原稿が皆様のお目にかかる頃には順調にマスターアップしてるはずです(何だろう、このイヤな汗は)。しかし、暑い夏、といえばあのタイトルなんですが。「燃えたろう?」はッ!? そ、空耳!?

- 名前:ヴェルドール荻野
- 部署名:コミュニケーションデザイン部
- 出身地:兵庫県 宝塚市(マジ)
- 生年月日:1970年11月10日
- 星座:サソリ座
- 血液型:A型
- 身長/体重:183cm/77kg
- 好きなゲームタイトル:「機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜」
- 似ている芸能人:130R 板尾

出馬予想SNK

キャラクター	理由
チャムチャム (サムライスピリッツシリーズ)	ケモナーうはうは。フェリシアもセットでね。(しもでん)
吉野 凛花 (サムライスピリッツシリーズ)	ネズミうはうは。チューチュータコかいな。(しもでん)
ほたる (餓狼MOW)	イタチうはうは。ジェニーで海賊うはうはでもOK。テーマは獣で。(しもでん)
あかり (月華の剣士シリーズ)	ひーこー先生のお達しだ!! 響よりもあかりでしょ!! (ざんぼ)
ASOの自機 (ASOⅡ)	森気楼先生がネオジオで初めて担当したイラストだから。(マッスル北嶺)
ロブ・パイソン (武力)	クールだから。あとまんまんに似てるから。(イタキョ)
K' (KOFシリーズ)	キャラ人気高そう。(まじん)
タン・フー・ルー (餓狼伝説シリーズ)	カプエスにはジゼルがいない! (JK)
望月 双角 (餓狼伝説シリーズ)	カプエスにはオヤジが足りない! 年齢的にはジゼルだったような気も……。(JK)
包 (KOFシリーズ)	カプエスには子供が足りない! (JK)
柳生課長 (CAPCOM VS. SNKの背景)	「お父さんのパンツと一緒に洗わないでよ!」や「電子レンジが俺の女房」などの哀愁漂う技で大暴れ。(ひで)
グリフォンマスク (餓狼MOW)	カッチョイイ。(K)
キム・ジェイフン&ドンファン (餓狼MOW)	チャンチョイより人気ありそうだし、ユン&ヤンも兄弟で出場しているのでアリ。(&ぅ)
ロディ (トップハンター)	ダルシムとの腕伸び対決に終止符を……。(まこ~る)
ビリー・カーン (餓狼伝説シリーズ)	ギースと組ませたいから(リッパーorホッパーでも可)。(oja)

はみだし超空間SNK　んっがあああ! イイ感じに盛り上がってきた超空間SNKですが、来月には驚愕のビックニュースも掲載予定! あくまで予定! で、次々号11月号の特集は「月華の剣士シリーズ」特集! 月華ファンは総決起してハガキを送ってくだちゃい。なお、次号の特集は「龍虎の拳シリーズ」特集。時を越えて100メガショックの興奮が蘇るぞ! どうぞお楽しみに!!

GUILTY GEAR X アソシエイションXR+

いよいよ3ON3の決勝大会も開催され、依然として熱く盛り上がるGGX！ 今回のアソシエイションでもギルティ関連の最新情報や、読者から寄せられた気合のハガキ、そして好評連載中の「石渡NOW！」と、内容濃縮でお届けするぞ。

担当：三茶ギルティ組合

遂に動き出した「GGX」の最終形態!!

PS2版『ギルティギア ゼクス(仮)』に期待！

画面のクオリティやアニメパターンは、業務用に比べても遜色なし！ 早く動いているところを見たい？

GGXの決定版として開発が進行しているPS2版であるが、その言葉に偽りなし！ 情報によると、今までになかった数々の新要素が衝撃的に盛り込まれているとのこと。

なかでも気になるのが"ストーリーモード"の存在。これは、いままでのCPU戦では語られなかった、各キャラクター固有のストーリーが初めて明かされるとのこと。謎が多かったGGXのストーリーが、このモードで初めて明らかになりそうだ。これはファンならずとも見逃せないでしょ！

発売日や正式タイトル、それに詳しい仕様などは間もなく決定するそうなので、期待しつつ続報を待て！

お馴染みサバイバルモードもパワーアップしているらしい！

新要素がとても気になるところだが……その真相は如何に!?

対応機種：ワンダースワンカラー専用
ジャンル：2D格闘アクション
プレイ人数：1〜2人
発売日：9月予定
価格：未定
対応周辺機器：通信ケーブル、ステレオ対応

先月号から紹介している「ギルティギア プチ 2」。今回の見どころは新たに加わった"サバイバルモード"なのだ。これはCPU相手に対戦を勝ち抜いていくモード。1試合が終わった後に体力が少ししか回復しないという条件の中、どこまで勝ち抜けるかを競うストロングな内容となっているのだ。ゲームの終了後にはプレイヤーの腕前を評価してくれるので、みっちりとやりこんで好評価をたたき出してみてはいかがかッ！

一撃必殺もプチアレンジで再現！ アフロももちろんクールに炸裂。

みっちりと増えた登場キャラクター。遊び応え満点といえよう。

今回の目玉、"サバイバルモード"。どこまで勝ち抜けるかな!?

ストーリーモードも標準装備。各キャラクターのお話を満喫すべし。

投稿名物 ガトリングアーティスツ!!

いつも投稿ありがとさんです！ 数え知らずの投稿コーナー・ガトリングアーティスツ、今月もLet's Rock！

（香川県　忍さん）
☆簡単なことだ。迷いはいらねぇ。目に映るものを叩きつぶすだけだからな。

（新潟県　八坂あづささん）
☆「アソシにも涼しげな風を送り込んでみる」（本人談）

（福岡県　たこさん）
☆いつも遠くを見ているような。そんな表情、多いですよね。

（東京都　U-REI君）
☆おお、髪留めを変えたらバージョンが変わるのね。夏向き！

（大阪府　神君）
☆入道雲と緑の地平線が気持ちいいー！ この季節の爽やかさが凝縮されてます。

（神奈川県　みの虫さん）
☆今回はなにげに清涼感漂うイラストが多かったです。

（新潟県　滥龍神封魔さん）
☆フォーマルもグー。聖騎士団衣って着る人選ぶよね。

（東京都　惟音彦之丞さん）
☆聖騎士団黄金時代の図。クリフ蘇らないですかね〜。

（大阪府　澄さん）
☆くつろぎモードの闇慈さん。ほどよくまったりしていい感じですなあ。

感涙連載・GGXゼネラルプロデューサー

石渡NOW！

こんにちは、石渡です。毎日暑くて死にそうです。今回は僕の好きな映画の話題に触れたいと思います。

［マイベストムービー］

●バック・トゥ・ザ・フューチャー（PART 1）
PART2、PART3もよいのですが、ベストはこれですね。理由は僕の目指すエンターテインメントが、すべてここにあるからです。

●がんばれベアーズ
理由云々なく大好きです。感動するにはもってこい!!

●トゥームレイダーズ
これからの期待作ということで挙げました。
元々ゲームが大好きなので、期待してます。見に行きたい〜！

今月の格言

駄目かどうかは自分で決めろ！

ゲー事典　先月号で告知したPS2版GGXのオフィシャルイラストコンテスト。キミの力作がソフトに収録されるかもしれないという、凄まじいチャンスが到来したわけです。この機を逃す手はないぞ！ 詳細は先月号を見てね。宛先は〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 サミー(株)AM事業部 GGXユーザーズ イラストコンテスト係。締め切りは8/20必着です。

ポップンな関係

Superpop music program in ARCADIA

第4回 natural bear／Kiyommy＋Seiya 村井 聖夜&くまのきよみ インタビュー 後編

ユニット結成のきっかけ

―そもそもお二人のユニットは、どんなきっかけで誕生したんですか？

くまの　元々私は作詞家として、コナミさんの『ときめきメモリアル』でお仕事させていただいてたんですが、ボーカリストとしてはポップンが初めてだったんです。
　個人的に活動していたユニットの関係で、私の歌を村井さんに聴いていただいて、「歌ってみない？」ってことになったんです。ご一緒してから、もう長いですよね。

村井　うん、6年ぐらいになるかな。最初は『ときめきメモリアル』のドラマCDで僕の曲に作詞していただいたとき、すごくかっこいいって思ったんですよ。それで「これ書いてるの誰？」って聞いたら、くまのさんだったんです。他の曲も、どれもツボを押さえてる。
　僕自身はあまり詞を書かないんですが、読んであれこれ考察するのが好きで、詞には結構うるさいんです。「これはリアリティないな」とか、「これは言葉遊びしてるだけだな」とか(笑)。

くまの　そうだったんだ。こわい～(笑)。

村井　くまのさんの詞は行間を読ませるというか、何かにじんでいるものがあるんです。ちょっとブラックだったり、言葉と逆のニュアンスが入っていたり……。これは面白いっていうものが必ずありましたね。
　それで僕が『ポップン4』の担当になって歌モノを作ることになったとき、「あの世界観をまた見たいなあ」と思ってお願いしたんです。

―では、くまのさんは村井さんをどう思われていたんですか？

くまの　『ときめきメモリアル』の頃からどんな方なんだろうって思っていたんですけど、お会いしたら「何て品のよさそうな方なんだ!」とビックリ。
　その頃、村井さんが書いたダンス系の曲を聴いていたので、もっとワイルドな、髪を後ろで結んでるみたいな、茶髪系を想像していたんです(笑)。
　村井さんの曲は、やっぱりメロディーが美しくて、ツボにはまります。詞が書きやすいんですよ。逆に言葉がいっぱい浮かびすぎて迷うぐらいです。だから毎回楽しいですよ。

ポップンのプレイぶり

―恒例の質問なのですが、ポップンをプレイされたことはありますか？

村井　もちろん、ありますよ。でも、担当になったばかりの頃は全然ヘタでした。他の開発の人に「そんなんじゃダメですよ～」って、からかわれたくらいで(笑)。作っていくうちにだんだんできるようになってきて、全曲中クリアできないのは残り3曲ぐらいになってました。

くまの　すごいですよね～。そうそう、この間「ぜひプロの方のお手並みを拝見!」っていうことで、プレイを見せてもらったんです。あれはもう、ちょっと惚れますね～。すごい手さばきでした。

村井　みんなできますよ、あれぐらい(笑)。

くまの　でもなかなか目にする機会がなかったので、感動でした。
　以前レコーディングでご一緒してから浅井裕子さんと仲良しなんですけど、『ポップン6』にその浅井さんが歌って、私が作詞、村井さんが作曲した「うるとら★ボーイ」って曲があるんです。
　それを浅井さんがゲームでプレイしたいということで、ふたりで行ったんですね。ボタンを左右で分担して、浅井さんが5つ、私が4つを担当したんですけど、全部BADなんですよ。BADが135個とか(笑)。

村井　せめて1個ぐらい、タイミングよく当たらなかったの？

くまの　全然ダメ(笑)。しょうがないので、今度はボタン5つでできるビギナーモードで浅井さん3つ、私が2つを受け持って挑戦したらやっとクリアできて、満足して帰りました(笑)。

アーティストとしての側面

―その時に使われなかったアイデアが、後から使われることってないんですか？

村井　僕は曲を無駄にはしません(笑)。全部使いますよ、リサイクル、リサイクルで(笑)。何年後かに急に出てくるってこともあります。
　以前、別のゲーム用にストックしておいたフレーズがポップンで出てくることもありますし。もちろん、かなり手を加えますけどね。

くまの　かなり使ってそうですね。

村井　使ってますよ(笑)。メロディーってアレンジ次第でどうにでも雰囲気変わりますから。
　昔、ボツになった曲でも、別のテーマの時に合いそうなら、また引っ張り出してくることもあります。そもそも、それがダメな曲だったら、自分でボツにしてますから(笑)。

―曲作りのうえで、今後の目標はありますか？

村井　僕は曲を作ったときに、ただ「いいねえ」って言われるよりも、「耳にこびりついて困る!」って、イイ意味で嫌な顔をされるぐらいのほうが嬉しいんです。ですからキャッチーな曲であれば、別にジャンルは何でもいいんですよ。「邪悪なメロディメイカー」が目標ですね(笑)。

くまの　私の場合、やらせていただけるのなら何でも!(笑)。村井さんのメロディーの魅力を倍増させられるような詞を書いて、歌を歌って、ポップンファンに喜んでもらえたらいいですね。

村井　かっこよくって、かわいくて、ポップで、楽しんでもらえるような曲を作っていきたいです。

くまの　ライブとかで、皆さんに直接お聴かせできればいいですねえ。『ポップンな関係』に登場したポップンアーティスト総出演とか、できたら楽しいでしょうね～。

村井　そういうお披露目できる「お祭り」みたいな機会があれば、違った張り合いができますね。
　今後も耳について離れないような曲を書いていきます。これからもポップンを楽しんでください。

くまの　2種類の性格を持つ声を使い分けて参加させていただいているので、そのギャップを楽しんでください。今後ともよろしく!!

村井聖夜
[illegible]

くまのきよみ
[illegible]

Pino ピーノ

ジャンル：TECHNO KAYO
曲名：うるとら★ボーイ
アーティスト名：V.C.O. featuring Yuko Asai

■出身地：ネオ・トキオ
■趣味：
　動物とのおしゃべり・空をとぶこと
■すきなもの：大容量電池
■きらいなもの：
　水……サビのもとになるからね

生みの親を探して、今日も西へ東へと旅を続けているんだって。「さみしくったってなかないよ、ともだちたくさんいるもん！」空を見上げてごらん、もしかしたら君もピーノに逢えるかも……。

Pinoのデザインとアニメ制作は、開発末期の死ぬほど過酷な状況下で行なったわけなんですけども、不思議と「辛かった」印象がないのが割とうれしくもあり♪
　さて、デザイン作成時には、隠し設定ともいえるPinoにまつわるお話が泉のごとくドバドバと沸き出しまして、その一端を「左手の魔法のタップ」とオジャマアニメで再現しております。あと、フィーバーアニメでありますが、深夜ひとり会社の床に寝っ転がり、天井をぼーっとみつめながら思いついたものだったりします。……どこかに飛んで行っちゃいたかったんですねきっと。(tera)

「みんなもつくろうポップンミュージック7」キャンペーン

遂にポップン次回作『ポップンミュージック7』の開発が発表された！　しかも!! インターネットを通じて、プレイヤーが作品づくりに参加できるキャンペーンも大展開されるのだ！　キミたちの手でポップン7を作り上げよう!!

キャンペーン1　「Favorite Music Selection」
～キミの投票した曲がRemixされて収録されるよ！～

ホームページ上で、過去の全ポップン曲を対象に人気投票を開催！　ランキング上位の曲がREMIXされた新たな形で、ポップン7に収録されるよ！　投票できるのはひとり１回。よ～く考えて決めてね。
　投票締め切りは8／22(水)だよ！
[対象作品] ①～③に収録された全177曲
①アーケード版ポップンミュージック１～6
②プレイステーション版／ドリームキャスト版ポップンミュージック１～4
③ゲームボーイ版ポップンミュージック

キャンペーン2　「Papa Mama★7」
～ポップン7・新キャラクターの名付け親はキミだ！～

ポップン7から登場する新キャラクター(下に並んだA～Cの3人)の名付け親になろう！　採用された人は抽選で、ゲーム中に名前が登場するというびっくり大特典もあるよ!!　こちらの応募締め切りは8/29(水)。

ポップン7キャンペーンはここにアクセス
http://www.konami.co.jp/am/popn/music6/

ポップンなプレゼント&おたより募集!!

今回は『ポップンミュージック6』のポスターを10名の方にプレゼント。キミの部屋にポップンな環境を作り出す、特大B１サイズだよ！
　そして!!　な、なんと、今月は新堂敦士さんの初クワトロ・ワンマンLIVEに3名の読者をご招待します。キミもあの感動を実体験してほしい！　詳しい応募方法は202ページを見てね。
　さて、このコーナーではポップン大好きな方々からのおたよりを募集しています。
　取り上げてほしいポップンアーティスト、解説してほしいキャラクターなど、「ポップンな関係」では皆さんの声をどんどん取り入れていきたいと考えています。新堂さんや他のアーティストへの質問も大歓迎ですよ。
　おたよりはこちらの宛て先までどうぞ。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「ポップンな関係」係

日時　8/30(木)
場所　東京・渋谷 クラブクワトロ
開場／18：00　開演／19：00
料金　前売り¥3,800 当日¥4,300
(税込、１ドリンク付き、整理番号付き)

チケット取り扱い
●チケットぴあ　03-5237-9999
●ローソンチケット　03-3569-9900
●イープラス(e+)
http://eee.eplus.co.jp

主催 マジック・ワン・コーポレーション
協力 東芝EMI
後援 コナミミュージックエンタテインメント

新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム)

その1

しっかし、暑いなぁ。光化学スモッグな季節やねッ!?　でも、俺は夏が嫌いじゃない。つーか、大好き。"季節の変り目"の次に好きやなぁ。『シーズン・イン・ザ・俺』なワケです。まぁ、「『ワケです』って、言われてもねぇ……。どうなのよ？」って感じやろうけど。
　今回は、読者の皆さんからもらった予想外の大反響(応援メッセージ、イラスト、質問、ひやかし、等々)に何か答えられないか？　ッてことで、お礼を兼ねて、突然ですが「サムライQ&A」のコーナーッ!!　イエイ！　ありがっとッ！(決してネタ切れ、ましてや面倒臭い……ワケじゃないぞ)
　記念すべき第１回は、石川県のP.N璃音からの質問。「身長と体重を教えて」ってことでお答えします。身長175cm、体重58kgです。でも最近寝不足が続いてるので、ひょっとしたら170cm、56kgぐらいかも……。
　こんな感じで、おたよりもよろしくね。

コスプレ プレイスタイル Vol.16 PLAYSTYLE

文／中里 毅（COSPA/Studio K-POWER Design Works）

Feel so good style

まずは投稿コスプレ写真

皆様こんにち〜。コスパの中里です。
いやぁ、暑さ本番！　って感じですね！
皆様も熱くコスプレなされていることと思います！

さて、今回のコスプレ・プレイスタイルは、皆様からのご質問で意外に多かった「イベント参加の仕方」について紹介しちゃおうと思います。

「この夏のイベントでコスプレデビューを！」という方や、「とりあえずイベントに行ってみたい！」という方まで初心者の方必見の内容になっております！（たぶん）
と、その前にいつものように投稿コスプレ写真から行ってみましょう！

◆雫　新城沙織【天音雨宗さん】
雫の制服です。丁寧な衣装の作りが好印象ですね！

◆うる星やつら　ラン【友美さん】
美しい！(^^;)担当は目のやり場に困ってしまって……いい感じです！

コスプレネーム／NAOMIさん
キャラクター／KOF 麻宮アテナ

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです
今回はCN・NAOMIさんが送ってくれたアテナです。KOFのアテナをオリジナルでアレンジした衣装とのこと。背景の花もビックリですが、衣装や小物の丁寧な作りが実にいい感じですね！

◆ヴァンパイアシリーズ　レイレイ【沙鴎さん】
ヴァンパイアのレイレイです。毎月投稿ありがとうございます。(^^)

◆ジョジョの奇妙な冒険　ジョセフ・ジョースター【とっあんさん】
キャラクター選択画面のジョースターですね。コスプレするキャラクターの、選択の面白さと表現力が魅力ですね。

夏のイベントに参加してみよう！

さて、この夏のイベントに初めて参加してみよう！　という方のために、今回は特別にスペースを割いてイベントに参加する際の注意事項や、ちょっとしたアドバイスをお送りしようと思います！

イベントに参加してコスプレしてみたいけど……と思っている方も大変多いようで、コスプレ・プレイスタイルにも質問のお葉書などを頂いております。

まず、よくある質問は……

・イベントがどこでやってるのか分からない。
・参加したいけど何か注意事項は？
・コスプレ可能なイベントは？
・お勧めのイベントはありますか？

などなどです。まずはイベントが何時、何処で行なわれているか調べる方法なんですが、パソコンをお持ちの方ならインターネットが簡単です。

コスプレをしにイベントへ行く場合は、ちょっとした注意が必要です。

もしイベントの趣旨が同人誌即売会の場合、コスプレができるイベントの場合とコスプレ不可な場合があります。

イベント主催者のホームページなどでコスプレ可と明記してない場合は、メールなどで問い合わせてみるのもいいでしょう。

コスプレ可のイベントでも事前に登録が必要な場合や、長物や武器(の形状をした物)の持ち込み禁止などイベントによってルールが様々ですので、事前に調べておく事が必須でしょう。

インターネットができない方にお勧めなのは、イベント情報を集めて掲載してる専門誌です。

しかしこれは自費出版の本の場合がほとんどですので、一般の書店では手に入りにくいのが難点です。

情報量が最も多く、コスプレイヤーの方にお勧めなのが「C-NET」です。全国の同人誌専門店や、漫画コミック専門店には扱っているところも多いので、比較的手に入れやすいでしょう。

各イベントの詳しい参加要項や、細かいルールまで掲載している、イベント専門誌の決定版といったところです。

イベントを選ぶときの注意事項なのですが、「何のイベント」を選ぶかが最も大切です。

コスプレをしに行く場合は、コスプレダンスパーティ・撮影会・お茶会といったイベント内容はもちろん、ゲーム系オンリーや作品を限定したもの、年齢制限があるものもあるので自分の目的にあったイベントを選びましょう。

さて、8月お勧めのビッグイベントですが、同人誌即売会系では最も大きいイベント「コミックマーケット」があります。

コミックマーケットには、大勢のコスプレイヤーの方が全国津々浦々から集まってきます。

実は、担当も晴海時代のコミックマーケットで初めてコスプレを目撃して、コスプレデビューしていたりします。

30センチメートル以上の長物の持ち込み禁止や、露出規制など厳しいルール(といっても常識の範囲内ですが)もありますが、最も多くコスプレイヤーの方が集まるイベントの1つであることに間違いはないので、一度体験しておくのがお勧めです。

今年の夏の開催日は8月10日〜12日の3日間、場所は東京ビッグサイトです。

詳しい参加方法は、全国のコミック専門店などで売られている「コミックマーケットカタログ」を参照して頂くのがベストでしょう。

初めて参加される方は、朝早く行くと入場規制を行なって長蛇の列ができていることがほとんどですので、お昼過ぎに開場へ到着するように行くと、並ばずに入れて快適だと思います。

会場付近の混雑はもの凄いので、覚悟を決めてチャレンジしてみてください。

もう1つ、担当・中里のお勧めのイベントは「ワンダーフェスティバル」です。

ガレージキットの展示即売会として、コミックマーケットと双璧をなす夏のビックイベントです。

造形の専門家が集まるイベントだけに、コスプレも着ぐるみ系の物や、非常にリアルな小道具を持っていたりと、通常のコスプレ参加可能イベントとは、一線を画すイベントです。

造形技術の高いコスプレイヤーの方も多く集まるので、衣装作りの刺激になることは請け合いです。

武器や長物といった造形系のパーツが、ガレージキットとして販売されている場合もあるので、是非足を運んでみてください。

ワンダーフェスティバルは8月5日開催で詳細は各模型誌をチェックしていただくのがベストだと思います。

開催場所は東京ビッグサイト東2〜6ホールです。

それぞれのイベントは、コスプレ専門のイベントではありません。主催側が発表したルールや注意事項に、事前に目を通して、楽しく参加してくださいね！

みなさんが夏のイベントで撮影した写真の投稿を楽しみにしつつ、今回はおしまいです！

イベントに関する質問にも、不肖担当・中里が可能な限りお答えしちゃいますので気軽にお手紙ください！

それでは、次回もお楽しみに！

コスプレカメラマンさん

コスプレ・プレイスタイルでは、最近一番人口が多いのではないか？　と言われているコスプレカメラマンさんからの投稿も募集しちゃいます！　投稿写真の裏に……

●キャラクター名　●コスプレネーム（被写体の方の）
●仕様機材（カメラ／レンズなどなど）
●撮影環境・露出／絞り　●使用フィルム

などを書き込んで送ってください！

データを写真雑誌のように掲載し、皆様がどんな機材でどんな風に撮影しているのか紹介したいな〜と考えております。投稿の際に、被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！　絶対ですよ！

投稿&お手紙まだまだ募集！

というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送りください。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を、写真の裏に明記して下さい。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えてください。その際、取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記してください。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。

●コスプレDJ
取材させて頂ける、現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問など。

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでも有りです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいこと等。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。
皆様からのお手紙、お待ちしています〜。
コスプレホームページ紹介も募集中です〜。

コス事典　イベントシーズン真っ直中ですね！　外のコスプレ広場などでは、日射病などに注意が必要な時期ではないでしょうか？　日傘や湿らせたタオルを持ち歩いたり、こまめに水分を補給したり、体調には十分気を付けてくださいね！　ワンダーフェスティバルで中里と握手(の予定〜)！

オーダー取材最終回

前回、めでたくイベントでお披露目した、カイ・キスクの衣装ですが、今回は細部を徹底的にご紹介しようと思います！

まずは全体的な衣装の作りですが、これまで何度も説明したように、今回、取材協力してもらった(株)コスパのオーダー衣装は、クリーニングに出せるように作られています（素材によっては洗えないものも存在しますが……）。

基本的な服の作りを踏襲しつつ、キャラクターの衣装の特徴やシルエットを、立体的な型紙を起こして作り上げるのが特徴です。

最初に目につく、特徴的なパーツである大きなボタン(?)はプラキャスト製です。

原型を作り、それを型取り量産します。塗装をして仕上げて本体は完成ですが、コスプレ衣装に使う場合は裏側にベルクロを接着します。衣装との接点はこのベルクロです。メンテナンスの際に取り外しがきくようにするのが目的です。

グローブのパーツも同様の方法で製作されています。

腕の部分のパーツは張りが出るように、中に薄いスポンジのボードが挟み込んであります。

ブーツは、市販のブーツにパーツを追加する方法で作られています。

立体的なパーツを再現するために、以前にも説明したウレタンに合皮を張る手法をとっています。この方法だと軽量にパーツを作ることができ、曲げやすく曲面に付けるのも簡単なので便利です！

特殊な色のブーツなどの場合、白や黒一色のブーツを買ってきて、革用塗料などで塗装することもできます。

コスパでのフルオーダーの場合も、よっぽど珍しい形状以外は市販の靴を改造することが多いようです。

特徴的なベルトのパーツも、ウレタンに合成素材を張る方法で、多くのものが作られています。

文字のくぼみ部分はウレタンをあらかじめ窪ませておき、合皮の伸縮性を利用して張り込みます。

この作業の時に合成素材の裏張がある場合は、アセトンなどを使って剥がしておくと、伸びが良く作業を楽に綺麗に行なうことができます。

ウレタンに合成素材を張り込む場合、裏側にやや小さく切りとった合皮を張っておくと、表面から廻ってきた切れ端が見えずに美しく仕上がります。今回の衣装も、見えない部分なのでどうでもよさそうですが、フルオーダーの衣装だけあってそういった部分にも気を使ってあります。

全体的なイメージも大切ですが、細かなところが丁寧に作られていると、受け取った時の安心感や満足感に圧倒的差が出てくるのは当然でしょう。

さて、これにてフルオーダー取材はおしまいになります。

「オーダーしてみたいけど……」と尻込みしていた貴方！今回取材に協力してもらったコスパ以外にも、見積無料のコスプレオーダーを受けてくれるお店もあるようですので、思いきって一度チャレンジしてみてはいかがでしょうか。

もちろんコスパに見積ってもらうときは「アルカディア見ました！」と言ってもらえれば、担当・中里も鼻が高いです(笑)。

そして、次回からこのスペースでは、皆様からの御質問が多いアーマー系の衣装の作り方を紹介しちゃおうと思います！

お題はなんと！「ファンタシースターオンライン」のレイキャストです。担当・中里の趣味全開ですが、大物のアーマー系着ぐるみになりますので、全体を見ていけば貴方の衣装作りに役立つエッセンステンコモリ……のはずです(笑)！

衣装の作り方に関する質問なども随時受け付けますので、右ページの住所にお気軽にお手紙くださいませ～！

それでは次回のコスプレ・プレイスタイルでお会いしましょう！

HOW2DJSTYLE!! 募集

最近お休みがちでスミマセン。(>_<)

DJカメレオンがお送りするコスプレDJコーナーです。

このコーナーでは、DJプレイに関する皆様の質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送ってください。

コスプレDJの取材も予定しておりますので、取材に来てもいいよ～、という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。

連絡先も忘れずに明記してください。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株) エンタープレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

DJ-CAMELEON

1965年　東京生まれ　A型

ONE WAY(千葉)・サバス東京(青山)・JUNGLE BASS(六本木)・HI TIME(新宿)・ベルファーレ(六本木)・CODE(新宿)など、Disco、CLUBdeDJとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やノースウェーブ・ジップFM・K-MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテインメントより「KEY OF LIFE」というシングル5枚、アルバム2枚をリリース。

現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やREMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

（京都府　エスパー土居君）

一年で最もゲーセン通いが盛り上がる季節、それは「夏」ッ！　降り注ぐ太陽の下をゲーセンに急ぎ、ドアをくぐって感じるのは、ひんやりと染み渡るクーラーの心地よさ！　ゲームに囲まれて一日しこたま楽しんだ後は、縁日などに出かけて夕涼みするもまた一興。そんなこんなで、今回のA-Froは夏休み気分全開でお届けします。まずは、カラーイラストコーナー・アフロCMYKから楽しんでってね！　ハガキDJ：田渕 健康

http://www.phoenix-c.or.jp/~ishikawa/

（北海道　KEI君）
☆発表と共に話題沸騰のインテグラル！
4で終わらなくてよかったにぇ～。

http://village.infoweb.ne.jp/~fwjb1081/

（大阪府　鳶君）
☆この髪型もすっかりお馴染みになりましたねえ。慣れとは恐いものだ。

（東京都　桶田なりゆきさん）
☆20世紀の名言大賞は、ぜひこの方に贈りたいと思うがどうか。

（秋田県　みーすたんさん）
☆ブレスタ番長が描く女の子は、なんとなく艶があっていいのねん。

http://www.occn.zaq.ne.jp/mnh/sitemandh/

（大阪府　M&H Henley君）
☆どうすか、この轟ポップなデザインは。色が、曲線が、主張を叫んでます！

http://www4.ocn.ne.jp/~n.d.s/index.html

（群馬県　ヨウタ君）
☆ついに発表された続編制作！
復習も兼ねて遊んでおくといいだろう。

http://www2.plala.or.jp/riki

（東京都　RIKI君）
☆何よりも気高く雄々しく。
――それが魂の麗人の、証。

（大阪府　澄さん）
☆プレイ時のテンションの高さは、パズルゲーム1と言っていいでしょうNE！

http://www.kurumi.sakura.ne.jp/~pfn/

（千葉県　y2さん）
☆この業界、くのいち対決が熱い。
思いっきり忍んでいませんけどねーッ！

http://users.goo.ne.jp/c-men/

（東京都　チャン・ピヨン君）
☆このひとりの男の中に、2D格闘の基礎すべてが詰まってるのだ！

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/5254/index.htm

（栃木県　霞ヶ浦秋君）
☆お姉ちゃんと比べて、アクティブ大自然って感じですよね。

（大阪府　北大路美雪さん）
☆君が呼べば、いつでも傍に。
迷宮の塔で誓った、楽園の約束。

（東京都　タマ君）
☆ネタとイラストの雰囲気のマッチングがE感じ。
最近のタマ君はすごくノリがえぇのう。

http://www5.justnet.ne.jp/~sagara/border_less/

（東京都　相楽たける君）
☆期待のハガキがモリっと来てます。
遊べる日を楽しみにしときましょう！

（岩手県　いのうえはまこさん）
☆見慣れるとアリスクローンもカワイイ……かな？

（鹿児島県　髙苣猫カエデさん）
☆涼しげな色味のディズィ子さん。
森の中は、快適な夏に囲まれてます。

（千葉県　加川ガル吉さん）
☆クッ……師匠が墓石の影で泣いてるぜ。

A-Fro ひみつ情報　今月のA-Froは夏休み特大号ということで、全編サマー丸出しの浮かれっぷりでお送りします。「夏休みなんてないよ～」とお嘆きの社会人の方もA-Froでひと時の清涼感を味わいつつ、ゲーセンライフに彩りを添えてくださいな。街にはそろそろビックタイトルが稼動を開始しているので、スタートダッシュに乗り遅れなきように！　もちろん、遊んだ後は投稿もよろしく!!

A-Fro大納涼祭2001

確実に言えるぜ――今年の夏は去年より暑い！　……なーんてことを毎年言っている君に贈る、涼しさマキシマムの大納涼祭をここに開催するであります。
神社の境内や花火大会の河原の土手、はたまた縁側withカキ氷といった夏休みシチュエーションがてんこ盛り！　21世紀の納涼シーンはこのコーナーから始まるどすえ！

⬇http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/9466/

（大阪府　銀河さん）

（新潟県　御の字ヶ溜君）
☆……何をするにも全力投球な奴らよ。別の意味で肝が冷えるのう。

（福岡県　たこさん）
☆おしとやか系と浴衣はナイスコンボ。おいちゃんまいってまうなー(素)。

（愛知県　原哲子さん）
☆夜店の灯の、なんと魅惑的なことか〜。ついつい足を運んじゃいますよね。

（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆存在自体が夏向きというか。ホラーの季節到来ですな。

（大阪府　西ユキイさん）
☆事が起きる数年前には、こんな光景があったのかな。

（神奈川県　みの虫さん）
☆クーラの場合、浴衣と言うより雪女チックになっちゃう。

（群馬県　NAGA君）
☆体当たりで納涼大爆発！　夜空に咲いた忍玉よ永久に。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆浴衣姿って、見てるだけで涼しげかつセクスィーですに。

（東京都　QQQ(金)東J47b君）
☆筐体がすごいことになってますが、雰囲気はこんな感じ。

（京都府　えりめぐみさん）
☆六がいいとこのボンボンみたいですね、いえあ。

（神奈川県　神無月みきさん）
☆サマードレスが爽やかですね。都会に涼風、呼び込みます。

（山梨県　Yukスルメさん）
☆ジェリーフィッシュは夏でも元気。むしろ夏のほうが(略)。

（大阪府　Gu-Chi君）
☆ショート丈の浴衣がい一感じ。流行を押さえてますな。

（新潟県　八坂あづささん）
☆夏は紙袋が暑そうですがー。……そういう問題じゃないか。

（千葉県　安宅和也さん）
☆夏でも強制的に快適です。むしろ寒そうかな(笑)。

（東京都　U-REI君）
☆祭りの帰りの夜道は気をつけなせえ。別世界、見つけちゃうかもよ。

（新潟県　桂木せん太さん）
☆おいおい、アンタ必要以上に気分出しすぎだっつーの！

（京都府　Miyuさん）
☆キャラ特性ゆえか、この二人の浴衣投稿は多かったです。

⬇http://www.geocities.co.jp/AnimeComic/3320/

（東京都　ムドウ君）
☆こいつぁー涼しそうDA！　一家にひとり欲しいのね。

⬇http://www-02.246.ne.jp/~mdo-digi/

（東京都　しいのかなえさん）
☆魔界の女帝も風雅に夕涼み。なんせ夏休みですから。

⬇http://www.moneypit.i.am

（島根県　かじやんさん）
☆日本人として生まれたなら、夏を満喫しなきゃいかんね！

A-Froひみつ情報　今回のA-Froではスペースの都合上、人気コーナーの「アレンジ道場」はお休みとさせていただきました。せっかく締め切りを守って送っていただいた方々、ホントにもーしわけないです！　その分、次号のアレンジ道場はちょっと広めのスペースを確保する予定です。6月20日締め切りまでに投稿してくれた方々は、来月号のA-Froもお見逃しなく。新規投稿もお待ちしてますよ。

A-Fro 海水浴-inカリブ

予告通り水着特集海水浴場編だよもん。健全で元気なアルカディアン諸君、今年は海に行ったカナ？ 浜茶屋ならぬ浜ゲーセンを見かけたら、A-Fro宛てにおたよりよろしく！（福田冊太郎）

Do As FATALITY NO-RYO PANDEMONIUM!!!

モーコン絵荒ぶる納涼、いやさ脳漿パンデモニウム(略してノーパン)のお時間です。今宵もガッツ溢れる新人たちの投稿でLET'S MORTAL KOMBAT BEGINと始まる仕掛けさ。涼しげにな。

(東京都　セイタカ君)
☆魔界の王子、涼を愉しむ。「たまには、人間の真似事もいいものだ……」

(山形県　山形白田改め白蓮君)
☆美人(?)揃いだぞMW！　ナンパ野郎瞬殺だMW！

(新潟県　げっつ☆先生君)
☆イラストに見たまんまのつっこみをする担当も、実に三村風と言えよう。

(福岡県　ゆずはりんさん)
☆御札に水着を着せた猛者はアンタが初めてや……。

(東京都　キノさん)
☆人生初の水着絵アリガトウ！青ハワイがうまそげです。

(大阪府　kan君)
☆アイヌ姉妹の雰囲気がしっかり投影されているグッドな水着です。

(愛知県　早乙女ナミさん)
☆少年部門大賞。次はせくしぃーなブリカをぜひに。

(岡山県　瀬戸川たくみさん)
☆水着投稿でも人気の高かったディズィー嬢。受験ガンバ！

(東京都　楽丸さん)
☆「プール開き!?　ここはシーガイアなのです(本人談)」というバブリーな言い訳が涙を誘う。

(千葉県　内弁慶立往生君)
☆姉妹一体型の水着ですか!?「まあ二人にとっては肝だめしということで(本人談)」。

(大阪府　Aす@ひらパー君)
☆夏、水着ッ子といえば貴方、ヤン・ヤンヤン一択だモンっ。
➡http://member.nifty.ne.jp/aces/

(東京都　鈴木智博君)
☆猛暑も楽しく過ごせるよ。水着で笑顔の君が隣にいれば♪
➡http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/4128/

(福岡県　皐月トミィさん)
☆ゴア様EDより。プラズマ魔術の恋よ永遠なれ！

(福岡県　たかおか勝己さん)
☆タイムリリースで熱血夏合宿編が出ないかしらん。

(青森県　白帽野郎君)
☆グッときますね、表情といいくわえてる物といい(笑)。
➡http://www.r66-7-dj.com/~peku/

鉄拳とVF投稿増祈願 4に眈ってみてはどうかーっ!!!!

3D格闘に十年来の馴染みがある人もない人も、今年の投稿テーマはコレしかねえ！　ズバリ鉄拳4とVFを投稿じゃァァイ！　イラストを描く際には、弊社発刊予定のムックが資料満載でオススメです。

(静岡県　竜胆さくらさん)
☆鉄拳4発売前から投稿量ハジケ確実なシャオユウ。雷飛と人気を二分するか!?

(三重県　猿天化「J9 G君)
☆VF4発売前から投稿量のオーバーフローが予想される雷飛。しかし、赤いな。

今号の世界遺産 プール納め国立公園

(香川県　イカタミさん)
☆ゼウスの当て字がグー！

(神奈川県　鳳凰寺嵐さん)
☆爆殺自転輪型浮き輪希望！

(愛媛県　美光さん)
☆ポケファイEDさくら嬢かな？

(東京都　守山いつかさん)
☆太陽学園水着の理想形なのか！

(京都府　暗黒ドリラーさん)
☆こんな隠しコスが欲しかった！

(京都府　佐々岡ゆりのさん)
☆香緋保存委員会入会法打電セヨ！

A-Fro ひみつ情報 ネタがない、特集企画もイマイチ性に合わない。そんなときは記念日をアーケードネタとリンクさせてネタを作成しよう！　10/1(音楽の日、土の日)、10/3(登山の日)、10/8(入れ歯デー)、10/9(トラックの日)、10/10(釣りの日)、10/15(新聞少年の日)、第三日曜日(孫の日)、10/20(頭髪の日)、10/26(原子力の日)。新聞少年とペーパーボーイとか、音楽とゆりかとか、原子力とチェル……。

アフログレースケール

夏休みの友と言えば、何を差し置いても「アフログレースケール」の他になし！　明けても暮れてもゲーセン三昧の日々を過ごすハードコアファイターに贈る、ゲーマー必読コーナーであるからして、気が向いたらいつでも投稿してくれよな！　などとフレンドリー風を吹かすコーナーでもある。

おはがき担当：田渕 健康

青春企画・クリアの思ひ出

誰もが一度は迎えるであろうゲームを初めてクリアする日、もしくは感動的なクリアを達成した日。そんなメモリアルデイの感動を、読者の皆々で共有していってはどうだろうか――このコーナーは、そんな趣旨をもって構築された初心忘るるべからず＆感動いつまでもな企画である。

なくしても、蘇るチカラ

多忙化につれてゲーセンから足が遠のく最近。視力の低下のせいで、もはや最新のシューティングゲームの弾は昔のようには見えず、元より「見ててビビる」と称される雑なレバー操作のせいもあって、クリアはまったく見えない。

かつてのように、血の滲む努力が実ったワンコインクリアの感動に震えることもない……そんなあきらめが、さらにゲームへの熱意を冷ます。

前提となる「血の滲む努力」もできない。そう思った。

自然と、ゲーセンライフは終わろうとしていたのかもしれない。元より多趣味な自分には、視力の負担にもなり、時間を多大に損なうゲーセン通いという趣味は必要ないかもしれない、と思えたからだ。

それでも自然と、休講で空いた時間はゲーセンに足が伸びた。近くに50円ゲーセンが多い中、未だ100円で営業するそのゲーセン。レゲーのコーナーに、目立たぬよう、そのゲームは置いてあった。

『レイディアントシルバーガン』。かつて、時間も出費も惜しまずに、ひたすらのめりこんだシューティングゲーム。ワンコイン、ノーミスという初めての感動を味わわせてくれた思い出の作品である。

自然と、コインを入れていた。ただ、そのゲームを見かけた瞬間「遊びたい」と心から思えただけで。

完全なパターン化が必要なゲームだから、後半面に行くことは今の腕では無理だろうと思った。だが、身体は忘れてはいなかったのだ。すべての、誇張抜きですべての『自己流攻略パターン』が、脳裏に蘇る。手は勝手に動いた。胸が痛いぐらいに高鳴り、震えが全身に走った。

結局のところ、その日はクリアできず、途中の高速スクロール面でゲームオーバー。かつて数え切れないほどゲームオーバーになり、その度に悔しかった場所。今のレベルでは、やはり上から下へと流れてゆく障害物はまったく見えなかった。

それでも、諦め切れなかった。次の日から、時間を少しづつ割いて、100円を投じ続けた。繰り返すうちに、目に見えなくとも培った『勘』と『パターン』がそれを補い、感覚だけで難関を駆け抜けた。

……一週間後。ワンミスオンリーのワンコインクリア。体調がよかったのだろう。弾がはっきりと見えた瞬間が多々あり、すごいときはそれこそ『画面が止まった』と感じるほどだった。

ぼんやりと見える弾道と、予測しえる弾道が一致して『見切った』瞬間になった証だ。あとは経験が手を動かし、弾幕を潜り抜けた。

すべてが終わったときには、席を立つこともできず、震えが止まらず、唾を呑んだ喉は軋んだ音をたてた。かつてのワンコインクリアの時と、寸分違わぬ感動だった。

その後、昔やりこんだゲームを探してプレイしてみた。『ダライアス外伝』『怒首領蜂』『エスプレイド』……他にも、いろいろと。

ひとつ分かったことがあった。弾は見えなくなっているが、それが「避けられない理由」ではない。現に、これらのゲームにおけるアドリブ弾避けの能力は、逆に上がっていた。パターンがうまく決まらずとも、簡単に生き残れた場面が多々あった。

なんのことはない。見えてなどいなかったのだ。『勘』で避け、次からは『パターン』としてなんとなく避けていただけだった。そして、明らかに『勘』の部分は経験からか、レベルアップしている。自分でそう思えたのだ。

昔、ワンコインクリアができたのは、なんのことはない……時間を惜しまず努力し、経験を高めたから。それ以外に理由はなかった。

急に目の前が開けた、そんな感覚。相も変わらず時間はない。それでもきっと、限られた中で、できる限りゲーセンに通い続けるはずだ。

ひとつだけまごうことのない、あの感覚。ワンコインクリアの感動を、また見つけるため。大げさな言い方かもしれないが、今の自分があるのもあの感動があったからだと思える。この感動のためならいくらでも頑張れる。心から、そう思う。

何でもいい、震えて立てなくなるほどの感動を、味わったことがありますか？　ゲームで味わえるこの素晴らしいモノは、きっと俺の生きがいというやつなのだろう。

（千葉県　メギドちくわ君）

☆かけがえのない瞬間っていうのは、人から与えてもらうのではなく、自分の手で作り出してナンボと言えましょう。

アーケードゲームってのは、プレイヤーの接し方次第で幾つもの感動を生んでくれる可能性を持っているのです。投入し続けるコインの果てに、きっと、誰もがメギド君が見た「震えて立てなくなるほどの感動」に出会えるのです。

（東京都　アギトコンバイン君）
☆いい、すごくイイ！　キャラライストに限らず、こーゆーゲーセン情景イラストも大募集中なのだ。よろしくねーッ！

（石川県　故島良さん）
☆昔のシャドルー連中は、ちゃんと表彰台に上ってたんですよね。

（東京都　氷雨げんた君）
☆いつの時代になっても、自然の清涼感重要ですね～。

栄光の影に隠れた真実

今までにゲーセンで色々なゲームをクリアしてきましたが、今でもよく覚えているのは、一人で初めてクリアした「ストリートファイターZERO2」です。

使用キャラクターはさくら。ラスボスのリュウの一歩前までいけるのですが、ぎりぎりで勝てなかったんです。

それが、その日はなぜかすいすい進むは乱入されないはで、初めてリュウのもとまでいけました。さくらのラスボスであるリュウを一目見ただけで自分的には大満足でした。が、使用キャラクターであるさくらのほうは

『結構いけると思うから、勝負しよ！』

とか何とかそんなことを言ってるし。自分のほうはいっぱいいっぱいですわ。

とにかく、リュウとの勝負が始まったのですが、手は震えるは心拍数は上がるはで、はたから見ればかなり怪しいプレイに映ったことでしょう。

まあ、勝てないだろう。そう思っていたのですが、なんとリュウに勝利することができたのです！　最後の技は春風脚だったのを今でもしっかり覚えています。

感無量でエンディングデモを見て、スコアネームを入れて、ホクホクで帰ろうとしたそのとき、馴染みの店員さんが声をかけてきました。

「あ、湯川さん、こんにちは。ZERO2の難度下げたんだよー、やった？」

……その言葉のほうが、涙が出そうでした。

（広島県　湯川Mさん）

☆いやー、こーゆーパプニングがあるのもゲーセンならではと言えるでしょう。まあ、思い出深いクリアになったということで(笑)。

A-Fro ひみつ情報　さて、夏休みといえば旅行のシーズンでもあったりするわけで、読者の皆様もいろいろなところへお出かけになることでしょう。この機に、本誌に添付されたアルカディアクーポンチケットを使ってみてはいかがでしょうか。今月から加盟店が20店舗近く増えています。使い心地満点だった場合は地元に帰って素晴らしさを説き、全国展開の布石を作っていただきたいものです。

アルカディア大瀑布

Text

（愛知県　そたい君）
☆4面ボスのババア、いつまで生きる気だ（永遠だっつーね）！

新作をヘナツと臆測　探偵惑星A-Fro

アーケード業界に充満する臆測と妄想。それらヨドミに囚われた読者様を解放すべく対処したい、そんな感じ。

「藤堂竜白専用ーZM、HーZMというのはどうだろう。Hは背景のH。ピンチの時は背景キャラになって、相手の攻撃をやり過ごせるが、一度使ってしまうと、二度と戦闘に復帰できない。」

（東京都　ROM君）

☆藤堂先生がいる背景に対戦相手が出向しているとも考えられる。まあ藤堂先生にはそんな芸風で頑張ってほしかった気持ちは分からんでもない。

「（アンケートハガキのQ：今後ほしい付録ポスターがありましたら教えてください、に対し）田渕健康さん等身大ポスターとか……」

（茨城県　エノケンさん）

☆「ゲームキャラ」という節が抜けていたため、こんな解答が続出。だが、担当Tがゲームに出演すれば話は別。インテグラルにジャンアルカデとして隠れているか現在調査中。

（新潟県　芹沢謙君）
☆セクシーくのーとキャラがかぶるから。嘘、ウチョよ〜。

毎朝バサラモードの君へ捧ぐ 貴方の婆裟羅度を確認致さん!!

一、「婆裟羅」という言葉の真の意味を説明できる。
二、「後藤」と聞くと、真希でなく又兵衛を連想する(上野之戦面の兜首キャラ)。
三、チャンスのときは「勝機が見えたッ！」とか「目に物見せてくれる！」などと言う。
四、逆にピンチのときは「だが俺にも引けぬ理由がある」と言って気力を振り絞る。
五、人を責める時は必ず「アンタがいけないんだぜ？」と言う。
六、本屋の『本』の看板を見て、「おのれ本多忠勝!!」と吠えてしまったことがある。
七、「レイクライシス」のSem-slutなどに、「我が剣にかかれることを光栄と思え！」と言われそうな気がする。
八、対戦などの勝負事を挑まれると、「うぬ(ら)ごときに倒されるわしではないわ！」とつい言ってしまう。
九、トレーディングカードやチョコエッグなどをコンプリートすることを『全斬』と呼ぶ。
十、己の理想に殉じるも、また人生だと思う。
さて、あてはまる項目が……
0の御方……そこもと殊の外、ヘイクワイ者と見え申し候(by大谷吉継in史実……失礼)。
1〜3の御方……もっと歴史を勉強なされよ（編：勉強してどうにかなるのだろうか？)。
4〜6の御方……かなりの不便者、いや武辺者と見た！
7〜9の御方……向かうところ敵なし！　存分に傾かれよ！
全斬(もしくは項目十のみ！)の御方……貴殿こそ日本一の兵(つわもの)なり!!

（富山県　山田身楽斎君）

☆貴君の周りにもピアスをつけて「うぬ」とか言ってる婆裟羅さんがいるんじゃないかな？　この革新的婆裟羅度確認問答を用いて、正体を見破るがよいぞ。ちなみに、某編集者は新居に担当TとSを呼びつけて「来たなこわっぱども！」と叫ぶ。それもまた人生だと思う。

（東京都　ささきいちいさん）
☆お兄さんは心配性！

（京都府　村田信吾大佐）
☆大佐のふっとび具合が最高。某誌のガンプラコンテストに応募してみよう。

北欧で大人気！ ギョーム様の園

人気キャラが群雄割拠するアーケードゲーム業界に、新たな在野武将、ギョームが参戦。次のアルカデキャラ大賞は荒れるぜ〜こりゃ！

なぜギョームなのか？　一目惚れであります。基本的に悪い奴大っ好きなので悦。その上、外見・性格どう見てもアブない。よし!!　ディモールトよし!!　病的最高モエ!!　否悦!!　病的危険悦。死に近いヤツにも惹かれます。たまりません。危険人物アヤシイ匂いプンプン。たまりません。頭バカといぢめがいあるヤツと坊やにも惹かれます。たまりませんよガルマ。ガルマいいなぁ。いいなぁガルマ。

（東京都　楠田なりゆきさん）

☆激情のままにぶちまけすぎだギャ！

（東京都　柳麻城さん）
☆抱きつき娘と呼ばないでよねっ（怒）。

（東京都　婆薫世界一さん）
☆リーテ・ラトバリタ・ウルス・プロギア……。海に捨ててェ---！

（大阪府　華南さん）
☆CMネタ再び。対戦とっかえ玉を見つけて、彼らのラブラブタッグに震えよっ。

A-Fro ひみつ情報　次号の企画バトル「ポップンVS.メガネっ娘」の戦況報告(現時点投稿到着率20%前後)チェキよ。「圧倒的にポップン軍が優勢です」…その彼我戦力差たるや「アッガイ一機でジャブロー侵攻」という感じですがな。道は二つ、メガネ聖騎士団暫定副団長の命を手土産として降伏勧告に調印し、若い命(ハガキ)を救うか。または締切ギリギリまで徹底抗戦するかである。

これでガンダムの
性能は数段アップ
する。
3DO

⬆(福岡県　熊丸君)
☆い……今さら……父さん……。

えーっと〔イカルガ〕を、
斑鳩（はんきゅう）
…と読みました。

⬆(三重県　しゅまごら男君)
☆よくあるよくある。

今回は
スモウ
無し？

⬆(秋田県　おすしうまい君)
☆世界的にスモウ禁止台になる予定。

⬆(石川県　ヒョウリオニさん)
☆おっけーです。お待ちしております。

⬆(埼玉県　穴。君)
☆元を断ちすぎるのもどーかと。

⬆(富山県　ういんぐ君)
☆バナナに命懸けてるということで。

⬆(富山県　青流涼音さん)
☆もう……種として違う。

⬆(兵庫県　オクガワ君)
☆地底の脅威はオヤジが駆逐済み。

⬆(東京都　堕落王子君)
☆早ッ！

ギャルハー発覚
…あれ？Pop'nに
出てなかったけ
君タチ？

⬆(千葉県　てしさん)
☆気のせいということで。

MMターボ 無理想無解決

アンケートハガキの片隅からゲーマーの日常をお届けする「MMターボ」の時間がやって来ました！
「っていうか、カプコンとコンパイルのコラボレーション企画で『鬼武者アレスタ』とかでませんか？」などと、すでに誰かに先を越されてそうな自作自演を繰り出すコーナーでもある。　潤

この間、筐体蹴りを寸止めしている人を見て感動しました。良心って素晴らしいですね。
(埼玉県　葉栅華燭ノ典君)
☆まだまだ人間も捨てたもんじゃねえ。

『ザ・警察官　新宿24時』面白いです。第2弾として『ザ・マタギ　陸奥365日』はどうでしょう。
(新潟県　ももぞう君)
☆かなりイケティール感じ。猟銃コンパネとかんじきフットパネルを至急開発希望。

今さらなんなんですが、「筐体」の読み方がわかりません。友人は“コタイ”と読んでますが、多分違うと思います。
(愛知県　ヌンチャック君)
☆正しくは“きょうたい”と呼びます。“コタイ百景”じゃあ、なんとなくしまりが悪いとゆーか。

プ○モビクスを踊ると、朝ゲセに行けなくなる。プチ○ビクスと朝ゲセ、どっちを取るのが男らしいでしょうか?
(岡山県　ハチ君)
☆プチモビ○スを録画した後に朝ゲセに行き、帰宅後にガッツシとプチモ○クスを楽しむというのはどうだろうか君。

斑鳩……「シルエットミラージュ」STGになりそうな気がする……。
(奈良県　フェイク君)
☆2元切り替え型のトレジャーアクションなのさ。『斑鳩』が気になる人は『シルエット～』を遊んで、予習しとこう。

自衛隊もメタスラ乗ればいいのに。
(千葉県　軍人君)
☆だよね。私も小学校の時から思ってたよ。

受験生の身としては、『カプエヌ2』と『VF4』の発売は、延期延期で来年4月ごろになってもらいたいです。
(大阪府　アクロス君)
☆その気持ち、よーくわかる。受験生の皆さんは何かと誘惑の多い夏になると思いますが、来年の春目指してガンバよ。

祝・立体貴族復活！　っつーか質問です千翼長もとい獄長ッ！　「SNKフィギュア2の女性キャラデザインは、闇宮涼先生」という重要事項をなぜ書かないですかキシャア！(血涙)
(千葉県　叉道　三十夜君)
☆ということなので、お見かけの方はモリモリ購入するといいだろう。

上げテンションブリーズ！ 太鼓の仲人

ある日、俺が都内某所を歩いていると、『太鼓の達人』がゲーセンの店頭に置いてあるのを見つけた。
周りにはそれなりに人がいたので、台が空くのを待ってコイン投入。曲は『お祭り忍者』を選択。そして景気よく叩き始めたのだが、突然背後からぽつりと声が。
「ワシヲイ……」
「ワシヲイ……」
見ると、そこにはアメリカ人らしき2人組が立っていた。おお、彼らにも「ワッショイ」の心が分かるのか……と少々感動しつつ叩いていたのだが、その2人、よほど「ワッショイ」が気に入ってしまったらしく、やたら盛り上げてくる。
「OH、ワシヲイ……」
「ワシヲイ……」
ちゅうかお二人さん、なんか盛り上げ方が中途半端なんですけど！もっとこう、
「Hey！ワッショイ！」「ワッショイ！」
などとやってくれれば、こちらも「よーし100％取るぜ！(無理)」って気になるのにさ！
ついでに言わせてもらうと「ワシヲイ」ってなんか「鷲追い」みたいだ(意味不明)。
ヘロヘロになりながらもなんとか曲を終えたのだが、いつの間にやらその2人いなくなってるし(涙)。どうやら「ワッショイ」のフレーズが気に入っただけらしい。
やるせない気持ちを抱えたまま、俺は2曲目をやらんといかんのであった。
(東京都　村雨こうじ君)

☆日本を代表する鯔背ワード「ワッショイ」は、地球を回す共通上げテンション語でありますが、「ワシヲイ」は国境を越えて気力をダレさせる、イカンともしがたい含みがありますな。でも、なんか響きはステキだワシヲイ。というか、聞きたいぞワシヲイ。
てなわけで、村雨君にはワシヲイフォーリナーたちと再会し、「ワシヲイ」を録音するという大任を授けたいと思う。がんばっていただきたい、ワシヲイ。
http://www4.ocn.ne.jp/~murasame/

HOW MUCH?

(静岡県　鈴木トメさん)
☆全体的に猛シュールですが、特にハリー(犬)がヤバいであります。

A-Fro一人のビッグショー
東京都 QQQ君特集

☆業界の生き字引(笑)、QQQ君。納涼特集てのマッドタクシーなと、担当コンビの予想を覆すネタはかりさ！

(東京都QQQ君)
☆新コーナーにもりもり参加してくださる姿勢に礼。グルたん、ってアンタなあ(笑)。

美の回廊(のはず) ガーデンローズ

こちらはガーデンローズ。荒涼としたA-Fro内の秘密の花園であり、澄んだ魂の行き着く聖域なのである。

おパンツ
希望
Timer

(兵庫県　神埼渚・1日目東H31aさん)
☆「薔薇庭行きの予感がする」その端書に言霊宿っちゃいました♪

(山口県　里見ミカサさん)
☆人間カケル爆弾と化したミカサ嬢であった……。

(広島県　壱々ーさん)
☆私の秘密に近づくなっ、て感じですか～。

読者様が言った「A-Froでボツになったハガキはどうなるの？」その答えを、この夏僕らは探しに行きます。全日本没投稿大祭の荒行に参加するのです。あらゆるメディアの投稿コーナーが参加する没投稿イベントでは、没ハガキ供養、最強没ハガ決定戦など楽しい催しが盛りだくさん(ここまでジョーク)。でも、A-Froハガキ供養は本当なので、次号以降をお楽しみに。

GAMERS GROOVY STYLE

ゲーセン歳時記

ゲーセン野郎の心と心を繋ぐ、粋でイナセな1色コーナー「ゲーセン歳時記」のお時間がやってまいりました。全国に生息するゲーマー諸氏のナウさがわかる。銀河に類を見ない激レアな投稿コーナーと言えるでしょう。(渕)

(神奈川県　-GE参)

愛そして感動、そこは思いやりの場所

先日、友人たちと3人で、新宿のゲーセンにたち寄ったときのことです。

目の前で繰り広げられているハイレベルなオラタンの対戦風景を見て、私は乱入すべきかどうか迷っていました。

ようやく意を決した私は、某肉まん大好き娘のストラップが付いたビジュアルメモリを挿入口にさしこみ、Myテムジンに命を預けたのでした。

対戦結果は2-1で私の負け。しかし、クイックメッセージで笑いを取れたからよしとして、席を立った私は「ビジュアルメモリのフタがない！」ことに気付きました。

大慌てで筐体の周りを探し回る私と、それを手伝ってくれる友人二人。3人がかりで筐体の下を覗き込む姿は、さぞ怪しかったことでしょう。

すると、「あの、どうかなさいましたか?」と、怪しい私たちを見かねたと思しき見知らぬ方が、声をかけてきたのでした。

事情を聞いた見知らぬ方は、探索を快く手伝ってくれ、今度は4人がかりでフタを探しました。しかし、なかなか見つかりません。

「しょうがない……あきらめます」と、探索を断念する私に、見知らぬ方は「まあ、アレはなくなるものですからね」と、ありがたい(?)フォローまで入れてくれました。

ビジュアルメモリのフタはなくなったけど、ゲーセンもまだまだ捨てたもんじゃない、と思いつつその場を去った私は、何気なく手持ちのリュックを見て愕然としました。そこには、さっきまでないないと騒いでいたビジュアルメモリのフタが……。

というわけで、あのとき探すのを手伝ってくれた見知らぬ方、そして、その場に居合わせた方々……

すみませんでした！

(栃木県　エンジェラブ(対戦ではテムジン)F君)

☆プチいい話を聞かせていただき、心が和んだでごんす。皆さんもゲーセンで困ってる人を見かけたら、積極的に助けてあげましょう。って、別にゲーセンに限らずですが。

困ったことがあったときも、プレイヤーのみんなでお互い助け合っていけば、もっと快適なゲーセンライフをおくれることは請け合いでしょう～。

絶滅文明を救え！電脳トマソン110

「テーブル筐体が消える」

まったくもって悲しい限りである。しかし、周りじゃうんざりするほど「2世モノ漫画」が溢れかえるこのご時世、テーブル筐体の復活がないとは言い切れないよネ！

というワケで、テーブル筐体の復権を目指すべく、その素晴らしさを強烈にアッピールしてみたい！

●その一
「筐体下に隠れられる」

現存のアップライト筐体には見られない、モニター下の空きスペースはスニーキングにもってこい。幼き頃、ここで見回りのティーチャーを何度もやり過ごした人間が言うのだから間違いありません。

そのステルス迷彩もかくやと言わんばかりの隠匿性は、都会の喧騒に疲れた貴方にひとときの安息を与えるとか与えないとか！

ただし、そのまま潜んでいると蹴られる。経験上。

●その二
「画期的な省スペース法」

なぜに今まで誰も気付かなかったのかが甚だ疑問ですが、テーブル筐体は「上に」重ねていくことで、空間の有効利用が可能じゃないですか！　天に届けと言わんばかりの五段重ねテーブル筐体に、超電磁合体五人肩車で挑むその雄姿は、何気に「アルゴスの戦士」を彷彿とさせつつも、基本的には勇気と感動を等しく全人類に強制送付すること必至！つうか、たとえが古い。

とりあえず二つほど挙げたが、この他にも未だ飛躍する可能性を秘めたテーブル筐体！本当にこのまま消えてしまってもいいのかい?

みんなも「温故知新」のココロを忘れず、安易な技術革新や薄っぺらい風潮に惑わされることなく、「いいモノはいい！」と言い放ってみてはどうだろう！　まあ、ダメなものはダメだが。

(山形県　黄昏の踊る溶断工山下洋君)
http://www5.ocn.ne.jp/~odr4dnk/

☆このまま消え行くのかテーブル筐体よ～。こうなったらメーカーさんには「テーブル筐体」でしかなし得ないようなゲームを出してもらうというのはどうだろうか。

……バシシマーカーを置かざるを得ない『リブルラブル2』とか(無理竜)。

(兵庫県　葵らむね君)
☆なんかよーわからんが、勢いだけは感じられるぜーっ!!　テンションゲージ常時MAXか!?

(東京都　楽丸さん)
☆日本の夏、サキュバスの夏。高温多湿でもおっけーなのか。

(茨城県　ベンさん)
☆やっぱ目立つよね！伝統のデフォルトキャラですし。

(東京都　F.F太郎君)
☆地下プロレスは力が正義！つーかダン死んでる。

(福岡県　倉長行矢さん)
☆テインクルー行夜店編。縁日は風物詩の代名詞ですたい。

(新潟県　北風君)
☆謎！　まったくもって謎！一体企画会議で何が……。

(東京都　あられさん)
☆ちょっと休憩だけのつもりが……よくありますよね。

(山口県　らいせゆきさん)
☆半年に一回はリュウケン出演の新作が出てる気が。スゴッ。

(埼玉県　マルミさん)
☆書き文字とイラストの雰囲気に問題あると思うが、どうよ。

(大阪府　神君)
☆灰色の街で凶光は出会う。生殺しの、煉獄へようこそ。

A-Fro ひみつ情報　さて、9月末売り11月号のA-Froグレースケールからは新企画として「読者様ゲームインプレッション」を始めたいと思います。要は、新しく発売されたゲームのレビューを読者の皆様から大募集したいわけで、そのゲームの面白かった所や気に入った点、はたまた不満点などをお聞かせください。今回のお題のゲームは「バーチャファイター4」です。どしどし送ってくださいまし。

(大分県　ぽぷろばさん)
☆太陽を棄てた狩人は、最後の命を燃やす。滅ぶべき、夜の歴史のために。悲しみの朝を　君の前に還かないために。弔いの鐘が、闇色の聖戦の始まりを告げる。

(千葉県　内弁慶立往生君)
☆そびえる帝王っぷりに脱帽。イメージ的にいいんじゃないでしょうかッ!

参加することに意義があるのれす

先日、熊本で行なわれた「KOF98全国大会予選」に参加してみた。

もちろん腕に覚えがあるわけでなく、かといってまったくの初心者でもない、どうにもハンパなカテゴリーに属する俺が、果たしてどこまでやれるのか。取り急ぎ、同行の後輩と共に会場へ向かう。

……会場は予想に違わぬ人出。そこで期せずして知人に再会した。

知人「あれ、諸江(仮名)も出るんですか?」

諸江「ん、一応出場しようかと……ね」

すると知人はニヤリと笑ってこう続けた。

知人「レベル高いですよ。マジ瞬殺されますよ。いいんですね?」

確かに落ち着いて周りを見てみると、いかにも強そげな猛者っぽい人ばかりである。

しかし、ここでひるむわけにはいかない。ここは気の利いた一言でも言ってやれ俺!

「……香港もワールドカップ参加してんじゃんか」

ダメだ――――っ!!

そもそもエキストラ仕様で参加しているのって、俺含めマジ少ない! というか、俺に龍虎乱舞打たせてくれる余裕あるのか!?

よぎりまくる不安の中、予選会がスタートし、いよいよ俺のターンになった。

蘇る「瞬殺」の二文字。

……結果、半ばヤケクソのように繰り出すタクマの乱舞が高確率でヒット、瞬殺だけは免れたものの、三戦全敗で予選敗退となった。

試合の様子を見ていた後輩は一言。

「ん、別に勝つつもりはなかったんでしょ、あれだけ乱舞決めれば上等上等」

「YES! こういう大会には参加してナンボじゃけんのう……、今後も頑張っていくぞウラア!!」

……でも1勝はしたかったかなぁ。

(佐賀県　諸江カズノリ君)

☆大会ってのは参加すること自体に意義が……とか言いつつも、出るからには勝ちたい目立ちたいというのが人情というものッ! 結果はともかく、大会で得たモチベーションを維持しつつ、さらなる精進に精を出すのが建設的でよろしいかと。きっと開催されるであろう「KOF2001(仮)」大会でも頑張ってくださいねー。

(東京都　U-REI君)
☆まさに夏向きの一作! 浜茶屋ゲーセン推奨作品ですね。

(大阪府　藤丸県民君)
☆ボムボムいねぇ～と思いきや、ゲームのほうも楽しいですよ。

次回募集

現在は夏真っ盛りで遊び放題の毎日だと思われますが、雑誌の世界ではすでに季節は秋! てなわけで、8月20日締め切り分・11月号の掲載企画は、ズヴァリ「スポーツの秋」を大々的にフィーチャーしていきたい。スポーツゲーム関係のネタから、ゲームキャラのスポーツ姿イラストを描くもよし、とにかくスポーツ絡みのネタだったらなんでもOKです。文章ネタ、イラストともにお待ちしております。

(神奈川県　八幡としひさ君)
☆リクエストハガキど～もでした。企画リクエストは随時受付中なので、遠慮なく送られよ。アーケードのネタならジャンルは不問ぞ。

■後記部屋

[illegible]と同時に夏が終わった担当Tです(巻首[illegible]参照)。[illegible]

[illegible]コ企画バトル「ボップラン VS メ[illegible]」[illegible]です。(担当T)

次号で開催予定の企画バトル「ボップラン VS メガネッ娘」[illegible]

[illegible]大の抗争が次号勃発!!(極)

投稿新兵は穴が開くほど読もう!　A-Fro投稿ルール番外編投稿FIRST STEP その2

●**横描きイラスト大歓迎!!**
なにも縦イラストが投稿のスタンダードじゃないよ。横の絵は構図を決めるのが少し難しいけど、投稿戦士の度胸で挑戦してね。

●**CGイラストはメールに添付して送信してチョーダイ!**
プリントアウトしたCGイラストを郵送してくる人がいます。データのほうが誌面上はキレイなので、可能な限りCGはE-mailに添付するか、メディア(フロッピーなど)郵送でお願いします。

●**イラスト郵送時のCAUTION!**
官製ハガキに描いた作品を剥き出しのまま投稿するのはやや危険。雨、消印、他の郵便に画材が付着するなどの弊害が生じる恐れがあるぞ。作品は封筒に入れて送るのが賢いスタイルだ。

●**文章投稿をメールで毎日送ってみよう!**
ゲーセンに居ながらケータイでダイレクト投稿、21世紀のベストソリューションはこれだ! 文字数は最大800字が目安さ。

●**イラストの裏にも名前を忘れずに!!!!!**
イラスト裏にも名前とペンネームを書いてくれると助かります。

★**世界一わかりやすいCGイラストデータ投稿規則**
サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけ葉書サイズ(実寸は約15×10cmだから3:2の比率だね)を守り、かつハガキサイズより大きく描いてくださると小生幸せである。

☆**カラーCGイラスト投稿の注意**
色数に制限はありませんが、RGBモードの作品だと印刷で出ない色があるため、掲載時に多少変色してしまうことがあります。あらかじめCMYKモードで作成することをおすすめします。

☆**モノクロCGイラスト投稿の注意**
グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可。

☆**データ保存について**
セーブファイル形式は大抵の形式に対応できますが、オススメはフォトショップ形式(.psd)形式です。JPEG(.jpg)形式だと画像が劣化してしまうので、あまりオススメできません。どうしてもJPEGでセーブする場合、クオリティを75～95%以内を推奨。
※郵送の場合はJPEGでなく非圧縮のファイル形式がおすすめ!

☆**画像の受け付けデータ容量を引き上げました!**
サーバーのパワーアープ(by獣王記)により、投稿データの大きさは3MBまで対応できるようになりました! これで高画質の気合CG投稿がドシドシ送れまするわね。

●**E-mail投稿時のアテンションプリーズ**
メールで投稿する際も住所、氏名、ペンネームを忘れずに! 何かに当選した時、プレゼントが遅れないシュ。それと、前述のサイズであれば、画像解像度は350dpiありゃ十分やでー。

次々号11月号の締切は……8月20日(月)消印有効!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよ! そんなA-Froの宛先は、
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

鉄拳シリーズ 発行／鉄拳婦人会

THE HURT OF FIST Ⅲ

小説　シリアス

一八・李・仁＆ポールを主人公とする3本で、一八の人物像を浮き彫りにします。押さえた書き口での心理描写とアクションが上手い！

制作者より：『鉄拳』初代から3までの狭間を埋める、3つの短編小説。

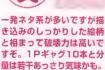
A5版　60P　オフセット　表紙1色
500円の無記名小為替と200円切手
〒610-0101　京都府城陽市平川大将軍76-30　南京都軽便鉄道協会　鉄拳婦人会

ギルティギアゼクス 発行／B-COURAGE

ONE VISION

ギャグ

一発ネタ系が多いですが描き込みのしっかりした絵柄と相まって破壊力は高いですぞ。1Pギャグ10本と分量は若干あっさり気味かも。

制作者より：GGXのショートギャグ本。ソル多めです。老若男女に対応した内容になってます。

B5版　20P　オフセット　表紙2色
300円分の無記名小為替＋送料分160円切手＋宛名シール
〒125-0042　東京都葛飾区金町3-15-12　杉本朗

ポップンミュージックシリーズ 発行／中国文学愛好会

違うだろ、ソレ

ギャグ　4コマ

制作者より：今までの再録本です。Deuil中心オールキャラ。すべてのポプFanの方へ♥

B5版　60P　オフセット　表紙カラー
600円分の無記名小為替＋200円切手
〒951-0057　新潟県見附市新町1-15-22　山谷朋子

ボリューム満点のポップンショートギャグ集です！

再録集だけあって、1～3Pショートギャグ40本超の大ボリューム！　ネタは少女誌風ドライ系が5割に、落差の大きい爆発系が5割。かなり笑えますぞ。

トロ風の犬アッシュが鼻血噴水モノの愛らしさですー！　端正でこざっぱりとした絵柄も、ギャグの破壊力をより強力に増幅してますね。

ペーパー配布者サマ ぼしゅう!!

4か月に1回ぐらい配れる方。(20枚など配ってくれるとうれしいです♡)
ギルティ、スクウェア、アトラス中心です。

華咲ク楓樹

2001年9月15日（祝）開催
会場　東京文具共和会館1F会議室AB

秋のオンリーイベント小特集？

★KOF中国チームオンリーイベント
『まだまだ残暑がきびしいざんしょ』
開催日時2001年9月23日　板橋区立産文ホール3F
直接参加&CM参加・スタッフにチラシ配布者様も募集中!!　コスプレはSNKキャラのみOKです。イベント後に交流会もあります。
〒201-0003　東京都狛江市和泉本町4-7-3-407　千代川様方『雅典娜』係
サポートページ　http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/8336/
メールアドレス　kensou@mx1.ttcn.ne.jp

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★ジャスティス学園ONLYイベント
『熱血学園祭！ 2』
2001年10月8日(祝)　東京文化会館
ゲームフリープレイ有り！　コスプレOK！　サークル申込締切8/31(必着)
お問合せ・チラシ請求は80円切手貼付の返信用封筒同封の上、下記へ。
〒150-0022　東京都渋谷区恵比寿南2-1-11　AMビル9F　青田様方「熱血学園祭」係
ホームページ公開中！　http://www.geocities.co.jp/Playtown-Darts/9232/

みなさんいつも応援ありがとうございます。先月・先々月となんか説教っぽいコラムが続いてしまいましたが、皆さん好意的に受け止めてもらえたみたいで嬉しいです。さて、とうとう夏コミです。夏コミ合わせの同人誌が当館に掲載されるタイミングは9月末売りの11月号ころかしら。夏コミに行くことが出来ない方、当館を楽しみにしていてくださいね！

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。 ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、[illegible]入研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。（何かのリストなど） ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。 ■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ストライダー飛竜2　発行／へっぽこ軍団

花葬

シリアス

赤い葉に毒を持つ鉢を飛竜の部屋に飾る飛燕。2人の間に流れる友情とも恋情ともつかない寂しさを、軽い線で描いた詩的な一編です。

制作者より：[illegible]。テーマは「[illegible]」です。

A5版　28P　コピー　表紙1色
500円分の無記名小為替（送料込）＋宛名シール
〒840-0844　佐賀県佐賀市伊勢町2-15
杉野寛子

鉄拳シリーズ　発行／CIRCLE:ISS

DOWNERS/HIGH-SET

ギャグ　4コマ

「鉄チュー問題」「拳遊記」などの企画ページが愉快！ マンガはしれっとしたオチが多いかな。ページ数の割に満腹感のある1冊です！

制作者より：タイムリリース系男性キャラ多めのギャグ本。ネタ、4コマ、8Pマンガと様々です。

A5版　28P　オフセット　表紙カラー
300円分の無記名小為替＋200円分の切手にて
〒157-0071　東京都世田谷区千歳台4-22-5-401　清野様方ISS

ポップンミュージックシリーズ　発行／からくり屋敷

GURUGURU4

ギャグ

3・4コマのショートギャグ10本。かわいらしいネタが多いです。B5縦半分の細長い本で、表紙の裏にオマケ付きの凝った装丁です。

制作者より：[illegible]り――。

B5変形版　28P　コピー　表紙カラー
200円分の無記名小為替＋160円切手
〒857-1175　長崎県佐世保市天神町1874-8　梶原政美

暑い夏がやってきました 準備はOKでしょうか

夏コミ先行企画後編

夏コミの迎え方 一般参加編

[illegible]

ジョイ「来ますね、夏コミ（コミックマーケット58)。日程は8月10日（金）～13日（日）です」
牡丹「今年の夏は執事さんも早朝スタートでご一緒しましょうよ～、ていうかしてください～。1人で開場待ちするの退屈～。暑いし～」
執事「ふむ、いいでしょう。では、今回は前日の準備からちょっと考えてみましょうか」

GO！　銀行GOG,OGO!

ジョイ「まず復習。夏コミを上手に歩くには？」
牡丹「前日はしっかり睡眠。徹夜待ちは絶対禁止。朝ご飯をきちんと食べる。会場までは東京駅からバスが便利。開場待ちで並ぶなら敷物、飲み物、日傘を用意。走るな、騒ぐな、無理するな。楽に入場したいなら午後から行こう！」
ジョイ「GOOD!　さて、ではあらためて。飲み物はいつ、どこで手に入れますか？」
牡丹「それはもう、買うんだったら前の日に。水筒に入れるのなら前の晩から用意して、凍らせておくと冷たくていいですよね」
ジョイ「では買い物に行きましょう。まず銀行！それも3時前に行かなくてはなりませんぞ」
牡丹「え、銀行？　3時前って……キャッシュディスペンサー（CD機）でもいいのでは？」
ジョイ「両替ですよ。当日は小銭が多いに越したことありません。CD機では両替はできませんし、自動両替機も3時で止まってしまいますからね」

牡丹「どのくらい両替すればいいのかな？」
ジョイ「ふむ、総予算にもよりますが……例えば予算が1万円の場合、百円玉20枚、五百円玉10枚、千円札3枚というところが便利でしょう。2万円なら硬貨は一緒で千円札13枚、3万円以降は一万円札のままでもいいと思います」

GO!　100円ショップLET'S GO!

牡丹「硬貨もこの量になると結構重いですね。ジャラジャラして扱いにくいし……」
ジョイ「ええ。ですから普段使ってる財布とは違う入れ物を用意して、硬貨はそちらにまとめて入れた方がいいでしょう。中ぐらいの巾着袋などを、100円ショップで見つくろうと良いですな」
牡丹「なるほどー。じゃ、100円ショップにGO！　汗をふくためのタオルも買っとこう。ウェットティッシュも。あ、麦わら帽子もあるといいかな」
ジョイ「んー、帽子は直射日光を防ぐために、日傘の代わりになりますからいいですね。でも麦わら帽子はカバンなどにしまいにくいですから、会場内の取り回しに苦労するかもしれませんぞ」
牡丹「あーなるほど。じゃ布の帽子にしよう」
ジョイ「そうそう、買い物でもらったビニール袋を、1～2枚は持っていくと便利ですぞ。開場待ち時のゴミ袋にも使えますしね」
牡丹「なるほど！　知恵と工夫と想像力で夏コミを制覇するんですね！」
ジョイ「そうですな。あと出来れば思いやりと羞恥心と責任感と公徳心と自尊心と……」
牡丹「あ、このクリアファイル、ラミカホルダーに使おーっと（←聞いてない）」
ジョイ「優しさと理想と礼儀と義侠心と……」

ギルティギアゼクス　発行／雷忍

L♥VE²カミカゼマン!!

18禁　ギャグ

メインは24Pセミギャグ。みっちり描き込まれた筋肉ボディとギャグ頭身変化のギャップがイイ感じ。えっちシーンは結構濃厚です。

制作者より：[illegible]

B5版　40P　コピー　表紙カラー
350円分の無記名小為替＋140円分の切手＋宛名シール
〒262-0041　千葉県千葉市花見川区柏井町1755-1ソレイユA-301　加川幸子

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。9月末に掲載を希望する人は8月20日(月)消印有効です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

待ってましたのバーチャファイター4(以下VF4)。マスコミ各誌からメディアでの紹介、ロケテスト情報など、その存在が明らかになった時から注目され続けてきたVF4。やはりインターネットでの情報もあちこちにあり、ほとんど交通渋滞に近いのも事実。そこで、今回はVF4関連のサイトをご紹介。沢山ある掲示板の[illegible]して参加し、WWWを泳ぎまくって情報収集に励しみ、VF4を楽しんでくれ。
今月のCGはゲームの原画を担当された作家さんのホームページをご紹介。原画家さんページは今後も取り扱っていく予定なので、よろしく！

「バーチャファイター4情報」サイト

VF4 LABORATORY
http://pf2012.oheya.to/labo/

初心者にやさしいVF4研究室

ロケテストの情報を元に、技紹介や攻略が掲載されている。またVF4をこれまでのシリーズと比較する形で解説しており、よりVF4を理解しやすくなっている。また、Q&Aセクションは初心者が突き当たる問題をやさしく解説しているので、しっかり活用しよう。濃密な情報量を誇るため、VF4を遊ぶ前に一度はチェックすべき。

ページ構成はいたってシンプルだが、内容は濃い。なお、管理人はジャッキー使い。

VIRTUA FIGHTER 2000
http://hpcgi2.nifty.com/fand/VF2000/index.cgi

色々なメディアのVF4トピックスを網羅

トップにあるVF4関連情報サイトへのリンクは、速報性と網羅性においてピカイチ。最新のVF4情報が欲しい人はチェックしておくべき。VF4関連情報はゲームシステム、キャラクター別に分類され、新しい情報が逐一記録されている。その時に情報の信憑性も表示されているので、みんなで確認していこう。

VF4情報のポータルサイトとして活用できるので、ブックマークに追加して毎日チェックせよ！

Sarah.net　iモード対応
http://www.asahi-net.or.jp/~hn3t-adc/

掲示板や技表をiモードでアクセスせよ

iモード向けに作られたサイト。ベーシックな掲示板に加え、変なコンボ集、使用キャラ登録など他にはない独自の掲示板で構成さている。VF4で遊ぶ際には、ぜひアクセスして色々と書き込んでほしい。
掲示板以外に、VF4に関するトピックスの最新情報、キャラクター別の技表が提供されている。

iモードだから、どこからでもアクセスできる。もちろんゲーセンからでもOKだ。

もちゃもちゃブフゥ～
http://www.geocities.co.jp/Playtown/2811/

VF4をゲーセンで遊ぶ情報を網羅するサイト

大会情報が満載。サイトの情報は店舗名や開催日が掲載されている。
チェックすべきは「関西バーチャ人名事典」のコーナー。関西限定だが、キャラクター別に噂になるプレイヤーが挙げられている。
また管理人の視点によるダイアグラムも掲載している。

コンボやキャラ性能以外の視点からの情報を網羅しており、チェックの価値は十分アリ！

Yokohama VF dept. HP
http://www.ykh-vfd.net/

データを軸にVFを解析していくサイト

収集したデータによってVFを解析しているサイト。
対戦ダイアグラム、使用キャラクター率、勝率関係などがあり、どれもがゲームセンター(パソピアード横浜様)の協力を得て集められたもの。
また、ダメージ計測フォームがあり、空中コンボのダメージ補正を計算してくれる。ぜひ自分でも研究しよう。

全面的にパソピアード横浜様の協力を得て、VFが実際どのように遊ばれているかがわかる。

バーチャ道場　iモード対応
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=king34

iモードだからこそ気軽に楽しめるVF4情報サイト

VF4のiモード向けサイト。掲示板によるコミュニケーションをベースとしている。掲示板はベーシックな掲示板。チキン対策本部のVF相談室。VF情報&質問のVF情報局という3つのコンテンツを持つ。
またVF用語の辞書ページがある。自分の知らないVF用語を聞いたら、こっそりと携帯電話で調べてしまおう。

辞書ページのコーナーはVFプレイヤーならニヤリとすること請け合い。今後も充実を期待！

「ゲームの原画・イラストを担当した作家」サイト

1：サイト名　2：作家名　3：担当したゲーム　4：サークル名

http://www5.airnet.ne.jp/jokerjun/

1 stHISEKUTTA
2 井上淳哉
3 ブロギアの嵐、他
4 STUDIOひせくった囲炉裏屋

http://www.page.sannet.ne.jp/bonoto/

1 緒方剛志ホームページ
2 緒方剛志
3 ドラゴンフレイズ
4 ぼうのうと

http://www.ekakiyahonpo.com/

1 えかきや本舗
2 大貫健一
3 サイキックフォース、他
4 えかきや本舗大貫商会

http://www.espr.net/b_project/

1 時の砂塵
2 森下直親
3 ブラッディロア、他
4 EsPR! projects.

http://www.marubaku.com/yokohiro/

1 CHOCOLATE UNIT HOMEPAGE
2 横山浩子
3 すくすく犬福、他
4 CHOCOLATE UNIT 横山浩子Presents

http://www.catnet.ne.jp/yorozuya/

1 備後萬屋
2 さいとうつかさ
3 ワールドヒーローズ、他
4 備後萬屋

TIPS wwwの泳ぎ方

今月はモバイルでの接続を紹介。
現在は、送受信の64kbpsという高速性からPHSでの接続が主流になっている。また、通信料が安いことも人気のひとつだ。外出先でホームページの閲覧をする人にはオススメ。しかし通信圏外になりやすいことも事実なので気をつけよう。
もうひとつは携帯電話を使用しての通信。通信速度こそ9600 bpsとPHSには及ばないが、通話範囲が広いため、外出先でのメールチェックぐらいを使用の目的とする人ならこちらが良いだろう。
モバイル情報をもっと知るためにオススメなのが、ポータルサイトとしても活用できる「モバイル虎の穴」(http://mobile.toranoana.ne.jp/)だ。
早速アクセスして自分の目的にあった接続方法を選択しよう。

泳ぎ方PLUS！

「VF4 preview report ++ (www.asahi-net.or.jp/ hn3t-adc/)」や「DOHE STATION内VF4会議室(www.mac.ne.jp/~pumochu/vf4/)」は、VF4プレイヤーならばチェック必須のサイト。iモード向けサイトでも、掲示板はJ-SKYやezWebからでも直接アドレス入力すればアクセスできることもあるぞ、確認してみよう！

GUNBARICH
ガンバリッチ
彩京最強女キャラ出動!
『シューティング』+『ブロックくずし』という斬新なゲーム性を持つ『ガンバリッチ』。そのキャラクターも、魅力炸裂。あかつきごもく先生のコメントも収録!
ガンバリッチ設定資料集
おはなし
「ガンハード」の頃から約4年前、マリオンが出た魔法使いの学校へ通っていた頃のお話です。
苦しい修行を終え、いよいよ大魔法使いの免許皆伝。それには、伝説の大魔法使い「マーリン」に会わねばなりません。道中待ち受ける、様々な難関をかいくぐりマーリンの住むたまねぎ山を目指します。
魔法使い(爺さん)
マーリン
MARLEN ?歳
「たまねぎ山」の古城に住む伝説の魔法使い。世界中にいる魔法使いの頂点に立つ存在で、ありとあらゆる魔法を使いこなす。大魔法使いとしての称号を得たものだけが会うことができる。
マーリンラフ
●ごもくより一言●
帽子でいっぱい悩みました。カラーで描くのがとても楽しい人です。
●ごもくより一言●
彩京さんから頂いたイメージ画ほとんどそのままです。なんとなく『おぼっちゃま』なイメージで描きました。
ペポラフ
召使い
ペポ
PEPO ?歳
「たまねぎ山」の古城に住む大魔法使い「マーリン」の召し使い。古城の中の「マーリンの鐘」を守っています。

ガンバリッチ設定資料集
小さな魔法少女
マリオン
MARION 9歳
魔法使いたちの学校「ワンダースクール」に通う性悪魔法少女。大魔法使いの免許皆伝のため、ウサギの執事「ポムポム」を連れて 免許皆伝の冒険へと旅立ちます。
●ごもくより一言●
以前から趣味で何度も描いていたので、なんだかカンゲキです！ 本当はもっと幼女にしたかったです（笑）。
マリオンラフ
マリオンせんタオ。
滝泣でも…。

●ごもくより一言●
実は今回一番気に入っています。いろんな格好をした先生とか、もっと沢山描きたかったです。
ポムポム
●執事のポムポム。けだるい目が印象的だ。
マジョリアラフ
美人魔法使い
マジョリア
MAJORIA 27歳
ワンダースクール・魔法組で教師をしている魔女。卒業試験である「たまねぎ山」に行くまでの道のりをサポートする。ワールド間では、「フリッパー」や「パック」の操作説明をしてくれる。

空飛ぶ海賊少年 グルタン GRUTAN 9歳

マリオンと同じ「ワンダースクール」に通う勝ち気な海賊少年。同じく大魔法使いの免許皆伝のため、手下のオウム「ジムジム」を連れて 冒険へと旅立ちます。

●こもくより一言●
今まで少年を描く機会があまりなくて、一番時間がかかった人です。ちょっとヤンチャな主人公のイメージで描きました。

ガンバリッチ設定資料集

●これはレア！吉崎観音先生のグルタン!!

●オウムのジムジム。眼帯というところがカッコイイ！

●ボツキャラのアブダカダール、ちょっとお色気(?)キャラ。

そんなんARIKA

小林真文

第4部

犬もう他のことどーでもええ！これ描いてる今も海中気分一生潜ってて〜

アリカ社員大募集中です!!

【職　　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤 務 地】　恵比寿(本社)
【勤務時間】　10：00〜18：00
【交　　通】　JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有(3ヵ月)

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品（デザイナー）
B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書。
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル付き）

●応募作品（プランナー）
企画書（A4サイズで5枚程度）及び自分をアピールできるもの。

●応募作品（ネットワークエンジニア）
職務経歴書、及び自己のスキル等を明記したPR書。

■書類送付先■
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

ARIKA

人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ
http://www.arika.co.jp

GAMEMAKERS News Transmitter

リリース情報からひとりごとまで、今月もゲームメーカーからメッセージが届いてます。
今月から、シリーズ「広報のみなさんプロフィール編」スタートです。

The Future Is Now SNK

暑いですねえ。夏ですものねえ。そう言えば、世の学生さんは皆さんもう夏休みなんですねえ。いいなあ、夏休み。ま、あまり夏休みをほしがってると、神様から「ほンなら、この先ず〜ッと夏休みにしたろか？」とか言われそうなので、この辺で。

(株)SNK　オスカル荻野

こんにちは！　またもやたくあんです。皆さん『ビーチスパイカーズ』プレイしてくれていますか？　いよいよ「バーチャファイター」の季節？　がやって参りました。今回のバーチャは一味も二味も違います！　アーケードゲームとネットワークの融合から生まれる新たな時代の遊びを体験してください！　今年の夏は、『バーチャファイター』4で決まり！

AM2 of CRI 広報　たくあん

皆さん、「バーチャストライカー3発売記念キャンペーン」にたくさんのご応募を頂き、ありがとうございました。現在、virtua-striker.com上では、当選者の発表を行なっております。あわせて、はずれた方にもさらなるチャンスがある「55（ゴーゴー）プレゼント企画」も実施中！　ぜひHPを見てね。

(株)アミューズメントヴィジョン
広報　まさまさ

ADORES

メジャーリーグは後半戦に突入しました！　一方、アドアーズ直営『ゲームファンタジア』ほか計66店では、『Mリーグ2001〜第2戦オールスターゲーム』がいよいよスタートです。この夏、メダルゲームをお楽しみ頂くと、メジャーで活躍中のアノ選手の人形が、300名様に当たります！　詳細は、56ページをご覧ください。

アドアーズ(株)　運営統括課
Mr.ポンポコ（大塚）

KONAMI

どうもこんちわ！　んにゃ、はじめまして！　新米広報たなかっちょです！　4月に社会人になったばかりのいわゆる「ペーペー」です。趣味は歌♪　歌って踊れる広報なのです（笑）。暑い中を『モーキャップボクシング』で大汗かきながら働く私ですが、軽いノリで、それでもマジメに（?）やっていきますので、よろしくお願いしますねっ！

コナミ(株)　新米広報 たなかっちょ

第1弾『どきどきアイドル スターシーカー』大好評です。いやマジで。ただし出回った数があまりに少ないので、見つけた人はラッキーなのです。近所に見当たらない場合は、お店の店長さんに直訴してもらえると、お兄さんとっても嬉しいです。あと、この度公式サイトがOPENしました！　G.revのことが知りたいなら、下記アドレスにアクセス！
http://www.grev.co.jp/

(有)グレフ　アキラ兄さん

CAPCOM

毎日暑いですね！　しかし、今年の夏はまだまだ熱くなります。何せ3大対戦格闘が一堂に会しますから、読者の皆さんは、そりゃーもう大騒ぎでしょう。そして気になるのは、本当に面白いかということかな？　ご安心を！　カプエス2はヤバイくらいマジ面白い。攻略法とか肩肘張らずに先ずは1プレイ。お祭り騒ぎを楽しんで！

(株)カプコン　オジー（尾島）

ザ☆ピース！　という訳で嫌な事あっても前向きにいつもニコニコ現金払い。新曲が気になる私どもは暫く前から製作中のお隣の国向け用のギャンブルものの最終調整をしています。新曲と同時ぐらいに発売できればと思っていますのでパスポートをお持ちの方は確認しに行くのも一興かと（笑）。

(有)セイブ開発　「新曲研究家。」

SUNSOFT

毎度！　サンソフトです！　最近マジであちぃっすね〜、外と自分の部屋は。会社ははっきり言って極寒ですよ。朝Tシャツで出勤して、社内では長袖。困ったもんです。そんなこんなで、え〜と、その、あれだ、8月に開催される任天堂スペースワールド、こっそり出展してますんでぜひおいでください。あれで出てます、あれで。

サンソフト・広報的・渡部

Sammy

ども、こんにちわ。元気ですか？　最近は、PS2とWSCのGGXをテストプレイしてます。どちらも出来が良いので期待してください。いよいよ近づいてきましたね、GGX3on3決勝大会。涙あり、笑いあり、友情ありの夏最大のイベントに皆さんおいでください。7/15のサミーズストリート王子店予選に来てくれた皆さん、ご苦労さまでした！　元気玉が作れるほどの元気を頂きました！

サミー(株)　広報　竹中

TAKUMI

先月号で少しお話しした当社の新作パズルゲームですが、間もなく皆様にご紹介できそうです。とか言っときながら、ちゃっかり前号で「てあたりしだいゲームリスト」に忍ばせておいたりしてな……。皆様は「ねんど玉パズル」と聞いてどんなゲームを想像されますか？　答えはもうすぐ明かされます。乞うご期待！

(株)タクミコーポレーション
商品企画課　薮本 利彦

TAITO

松桐：うー暑いのう、みうちゃん。
みう：暑いときには熱いお茶です。
松桐：いわゆる逆療法だね。
みう：そうです。だからしっかりと体を動かさないとダメです。
松桐：うっ。その前振りは、出荷の始まったアレのことだね？
みう：『ハードパンチャー・はじめの一歩』絶賛稼動中です！
松桐：さすが本職、抜かりないね。
http://www.taito.co.jp

(株)タイトー　松桐坊主&みう

sega rosso

暑いですね～、夏休みの予定は決まりましたか？　ロッソはAMショーに向けて燃えてます！　8月6日からセガカラiモードで『コズミックスマッシュ』の着メロが無料でダウンロードできます！　私のお気に入りはエンディングかな。イイ感じですよ。
最近はホームページとPDA版の「れなっち日記」を書いているので、毎日事件を模索中……。

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

SEGA

夏休み突入！　ということで「東京ジョイポリス」はもう大変！　アトラクション新規3種導入、レースクィーンフェスタ開催、恒例ゆかた美人コンテスト開催、ホラーイベント開催等々、炎天下では味わえない屋内施設ならではの快適で楽しい催しがめじろ押し。さらに「1億円の昆虫展」開催、珍しい昆虫がいっぱい！

(株)セガ　広報　田中

NOISE FACTORY

ノイズ社員一同

namco

最近、気になること
・新刊が出るたびに自己記録を更新する京極夏彦の本の厚み
・「世界丸見えチャンネル」でのデーブと小倉のやりとり
・『鉄拳4』の稼動時期
ということで、みんなが気になっている鉄拳4の稼動時期。でも、絶対面白いから安心だ！

(株)ナムコ　販売企画部　新井

TREASURE

『斑鳩IKARUGA』の開発もいよいよ大詰めに差し掛かってきました。この夏の暑さが一段落する頃には、みなさまにお見せできるチャンスがあるかもしれません。アルカディアでも来月号あたりに、続報として、システムを含めた情報をお届けしようと考えておりますので、もうしばらく、お待ちください

(株)トレジャー　前川正人

TECMO

毎日毎日、暑くてバテバテ。しかし、そうも言っていられません！　ナゼなら今年も恒例の「モンスター甲子園」を開催中なのデス！　会場では、話題の『DOA3』最新映像も公開する予定なので、ぜひぜひ会場へ足を運んで下さいマセ。
詳しい開催店舗等の大会情報は、http://www.tecmo.co.jpで。噂ではプレゼントもあるらしい……。

テクモ(株)　つっちー（土原）

Fuuki

フウキ次回作は近日中に発表します。
もう少しお待ち下さい！
http: www.fuuki.com

Hitmaker

139ページにも書いてあるように、『CRACKIN'DJ PART2』のイベント開催決定！　スペシャルライブあり、開発者㊙トークありの盛りだくさんな内容。8月4日（土）は東京ジョイポリスにみんな集合！　その日は予定がある？　キャンセルだキャンセル！　すべての予定を断ってでも来るべし。損はさせません！
http://www.hitmaker.co.jp/

(株)ヒットメーカー
広報　ケンサクエンジン

VISCO

BANPRESTO

プライズアイデアコンテストに応募してくださった皆さん、ありがとうございました！　大変楽しいアイディアばかりで感激してます。ただいま、社内で選定作業中ですので、発表までもうしばらくお待ちください！　発表は次号かな？？？

(株)バンプレスト　小林

質問箱のコ～ナ～!!

すっかり軌道に載りました「質問箱」、早速スタート！
埼玉県のペンネーム「IZUMI」さんから。
Q1.これから登場する（または登場した）MVSタイトルが家庭用NEOGEOに移植される予定はありますか？
A1.皆さん弊社をいかがお考えなのでしょう？　私たちはナニワの商人ですよ。ゼニになるモンやったら……、あわわ……。皆さんがお望みになるものはバッチリご用意させていただく所存です。「泣け！　喚け！　そして……」。はッ！　そ、空耳!?
(SNK・オスカル荻野)
●NEOGEOフォーエバー！

続いて、京都市の「密菱自動車」さんからの質問。
Q2.広報さんのプロフィールを教えてください!!

●回答の前に編集部から説明です。イイ質問だ。質問箱の連載コーナーにします。1回目はバンプレストさん。

〈プロフィール項目〉　1.名前　2.部署　3.出身地　4.生年月日・星座・血液型　5.身長・体重・スリーサイズ！　6.好きなゲーム　7.似ている有名人　8.顔写真公開は？　9.アルカディア読者へひとこと

A2.バンプレスト編
1.小林円（お恥ずかしながらあだ名は「まるちゃん」）
2.プライズ事業部営業課パブリシティ担当
3.静岡県　4.昭和49年12月10日・いて座・B型
5.158cm、以下非公開！　6.鉄拳シリーズ
7.清水ミチコ　8.NO―――ッ!!!!!!!
9.女性広報ってみんな綺麗だったりするんだけど、ごめんなさい、例外もいます……。だけど商品はそんなこととに関係なく自信作です！　キャラクタープライズのバンプレストをこれからもよろしくお願いしますっ！
●というわけで、顔写真は何かのレポート記事でコソッとのっけちゃいますんで、みなさんお楽しみに！

質問箱へのお便りは、アルカディア編集部「ニューストランスミッター質問箱」係まで！　お待ちしてます！

WOW ENTERTAINMENT

先月の質問コーナーを見て、皆さんWOWのことをよくご存知じゃないのかと不安に思い、ペンを取った次第です。WOWはAM1研の改名で、ぶっちゃけて言えばセガ（注1）です。代表作は『ゲットバス』や『ハウスオブザデッド』ですが、『ホロシアム（注2）』や『ずんずん教（注3）』も作ってます。最近では『ヴァンパイアナイト』や『ワイルドライダーズ』を作りました。好きなメーカーを聞かれたらWOWって答えるんだよ!!

(株)WOW　アンジェルス角村

注1　ぶっちゃけすぎです。セガの子会社です。
注2　時代を先取りしすぎたホログラム対戦格闘。
注3　宗教問題に一石を投じようとした意欲作……。

INTERVIEW OF THIS MONTH

from ビーマニシリーズ、『サイレントスコープトリロジー』etc.

featuring コナミグループ（株）コナミミュージックエンタテインメント 制作部部長

池田 孝治

コナミグループの中でレコード会社的な位置付けにあるコナミミュージックエンタテインメント。音楽業界自体が不振と囁かれる現状において、"beatmania"や"DanceDanceRevolution"などの人気シリーズを筆頭に、ほぼ隔月ペースで新譜を発売していただけるのは頼もしい限り。

コナミブランドゲームの楽曲をサントラ化するにあたり、タイトル選定・仕様をプロデュースする人こそコナミミュージック制作部部長、池田孝治氏である。ご本人は「A-JAX」や「エスケープキッズ」の音色を愛するVGMファン。まさにゲーマーにとってのスーパー部長、上司にしたい人NO.2という感じだ。

今回は、池田氏にコナミミュージックならではのVGMビジョンをうかがった。　Text：福田欄太郎

SILENT SCOPE TRILOGY ORIGINAL SOUNDTRACK

GUITARFREAKS 4thMIX & drummania 3rdMIX SOUNDTRACKS

KEYBOARDMANIA 3rdMIX Original Soundtracks

KEYBOARDMANIA full-sized collection

pop'n music 6 original soundtrack

beatmaniaⅡDX 5thstyle Original Soundtrack

サントラ化へ至る経緯

—CD化する作品の選定基準はどこにあるのですか？

本音はすべてのタイトルをCD化したいのですが、諸事情ありまして(笑)。

基本的にアンケートやメールで届いたユーザーの声、ロケーションのインカムデータなどからタイトルの情勢を把握し、人気の高い物からCD化しています。

リサーチに関しても、ビーマニシリーズは画期的でした。それまでのVGMですと、大部分のユーザーは「何面の曲が好き」という表現しかできなかったんです。

その点、ビーマニはプレイの前にアーティストと曲名が出ますから、好きな曲の名前はユーザーが覚えてくれるんです。あの曲が好き、と言われると我々もその曲をロングバージョンでサントラに入れたり、単品で発売したりできますからね。何よりアーティスト本人のモチベーションが上がるのが大きいです(笑)。

—ビーマニはゲームとしてはもちろんですが、サントラとしても画期的ですよね。

CDを聴き込むことが、ゲーム攻略の助けになりますからね。ゲームが画期的なだけに、サントラとしても新しい位置付けがされたと思います。

ビーマニやDDRの楽曲はゲームファン以外の方にも広く浸透しましたし、ポップンミュージックシリーズはキャラクター性をミックスして、新しいファン層を開拓したと思います。それらの層をターゲットに、これからも幅広く展開していきたいですね。

—サントラリリースまでのタイミングが難しそうですね。

そこは大変に気を遣っております(笑)。まず、なるべく同時期にサントラを何枚も発売しないということ。これはユーザーに負担となってしまうので、可能な限りリリースの時期をずらすなどしています。その結果「あのゲームのサントラまだ!?」と言われてしまうんですけど(苦笑)。

また全国のゲームセンターにゲームが出回っているかどうかや、隠しトラックを公開するタイミングなどで、CDリリースの時期を調整しています。先にサントラで隠し曲が聴けてしまってはネタバレになりますからね(笑)。

他社のゲームミュージックで好きな作品は「スクランブルフォーメーション(86年タイトー)」。「あの東京上空の感覚がなんとも！」

ビーマニシリーズはサントラCDの存在価値・VGMの捉え方を変えた

ワールドワイドなVGM戦略構想

—以前のタイトルでお好きなVGMはありますか？

「エスケープキッズ」は面白いですね。あくまで個人的な意見なんですけど(笑)。音色を様々なところから引っ張ってきているんです。テレビのワイドショーやバラエティ番組などに合うと思うので、ぜひ使ってほしいですね(笑)。

それに「AJAX」など、プレイを盛り上げてくれたVGMもいいですね。最近発売したものは「サイレントスコープトリロジー」くらいなので。

—CD2枚組に3作品が収録された豪華盤でしたね。

あれは僕が大好きなゲームで(笑)。幸いユーザーからの要望も高く、開発チームからも「CD化しませんか?」という声があったもので(笑)、無事商品化となりました。

現在、ゲームはワールドワイドな評価を受けています。サイレントスコープシリーズのように海外でも人気の高いゲームのサントラを作ることで、「ゲームミュージックを聴く」という習慣を世界中のゲームファンに理解してほしいという願いもありましたね。

もっとも、サントラの海外発売の予定は、まったくの未定なんですが(笑)。

VGMの新しい領域を目指して

—ユーザーのCD化リクエストを受け付ける体制が整ったそうですが？

はい。コナミスタイルドットコムが主催するもので、「カスタムファクトリー」といいます。

ユーザーのニーズやご意見をネット上で募り、最低限の注文数が集まれば、実際に製作して発売します。ここではコナミ商品全般を扱ってきたんですが、そこにCDも加わった形になります。

同時にCDのネット通販もようやく始まりました。近所のCD屋さんにVGMのコーナーがない！という方はぜひご利用ください。

—では、これからのコナミミュージックさんの活動展開について教えてください。

先日、ゲームであるDDRから"BeForU"というユニットが誕生したんですよ。これによって「ビデオゲームのメディア化」という、新たな可能性が開かれたことになると思うんです。

例えばビーマニシリーズによって、VGMの位置付けが従来の「思い出を辿る」という目的から一歩進んだとか、DDRによってポップスがゲームに入ってきたこともそうです。開発チームも、BeForUのオーディションのような能動的な仕掛けを、VGMに盛り込むようになってきました。

そのような状況の変化を踏まえ、コナミミュージックはVGMを単にサントラ化するだけでなく、ゲームと音楽の新たな融合を研究しながら、VGMをバックアップしていきたいと考えています。

Profile

コナミのゲームミュージックをサントラ化するため、業界に遣わされたVGM天使。

1986年、コナミ株式会社に入社。宣伝部、イベントプロデューサーを経た後で、現在のコナミミュージックエンタテインメントに。1999年から制作部部長を務め、VGMサウンドトラックCDのプロデュースを手がける。

手がけてきた主なCDはビーマニシリーズをはじめ、『ツインビーパラダイス』『ときめきメモリアル』ドラマシリーズなど、アーケード・コンシューマ問わず多数に及ぶ。『SILENT SCOPE』や『魂斗羅』などのテンションを愛し、その卓越した感覚でVGMファンのハートを撃ち抜く狙撃派部長。

ここにアクセス！ コナミスタイルドットコム

コナミ商品全般、それにサントラCDがネット上で申し込める「コナミスタイルドットコム」。ここに設けられた「カスタムファクトリー」は、ユーザーの声がノルマ以上集まれば商品化されるという革新的なシステムなのだ。「一枚○○円でも買うから作ってください！」というように、できるだけ具体的な要望を送ってほしいとのこと。「つるりんくん」でも行っとく？

- ●CD化要望の声は　**factory@konamistyle.com**
- ●CDの通販は　**http://konamistyle.com**
- ●DDRから生まれたユニットBeForUへの応援メッセージは **http://www.konami.co.jp/am/AM/beforu/**

ゲー事典 「エスケープキッズ」…　全身タイツの男たちがひたすらかけっこをする、連射命なコミカルランニングゲーム。黒タイツに負けた者は便器に流される運命。音色は確かに幅が広く、テレビのクイズ番組やワイドショー、バラエティ番組でも使えそうな曲が多く盛り込まれている。余談だが、ライター(柵)の地元ゲーセンではなぜか「エスケープぼうや」と呼ばれていた。

猛者通信 ぽペン

発行　2001年9月1日
第19号
ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト・天野シロ

ダイナマイトカーニバル2001サマーを迎えたジ☆ダップセは、今回も炎天下のさなか、天下分け目の戦いに挑む。そなかじで、今回のモセルは恒例・真夏のガチンコ対決シリーズとして「キャッチェルコーディネート選手権」を華々しく開催することになたー。

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）

骨太の重低音サウンドを響かせて荒野を闊歩するキリング楽隊のリード角笛。そのサウンドを耳にしたものは、3日3晩痒いところに手が届かなくなると言う。

田渕健康（通称ケソ）

剃り込みヘッドの輝きも眩しいラグナロク鼓笛隊のラップ担当。その雄叫びはマンドラゴラの絶命スクリームに酷似していると、村の文献には記されている。

編集ひで（通称でーひー）

不信心さをウリに裏社会の聖歌隊を結成したバトルガン編集者。その瞳には不平不満が色濃く浮かび、隙あらば寝首をかかんと日夜テキサスコロニーに潜み続ける。

ゲムっ子倶楽部

「激ファイト！真夏のキャッチェル選手権」

もはや季節の風物詩となった、夏休みダップセ対決シリーズ。果たして今年の競技種目はなんなのさー!?

危険な薫りエースのJ

～7月某日、エンターブレイン2F・第7会議室～

ひで　今日、貴様らジ☆ダップセを召還したのは他でもない。今年も真夏の祭典、ダップセバトルが華々しく開始されることになった……って、お前ら話聞けよ！　会議の途中で通信ケーブル買ってまで『マイ○リーベのWデート』やってんじゃねーよ！

まさ　フォフォフォ。そう怒るな。こんな季節こそ心に潤い、爽やかマナーぞ。

ケソ　つーか質問ッ（挙手）。我々の前に置かれた、このステテコとランニングシャツはなんでありますか？

ひで　ああ、それは今回から正式採用された、ダップセの公式ユニフォームだ。

ケソ　なななななんですと！

まさ　公式ユニフォミのことは五万光年譲るとして、我としては先に言ってた「ダップセバチュー」とやらが気になりやがってしょうがない今日この頃さなあ。

ひで　フフフ……そのステテコとランニングが、今回の勝負のキーポイントなのだよ。二人にコレを着用してもらい、キリキリとゲーセンに行ってもらう。そして、UFOキャチャーに入っている衣服類プライズをゲットして、よりお洒落にコーディネートした方がこの勝負の勝ちだ。名付けて「夏本番！ピゐコのプライズファションチェック」!!

（SE.ズギャーン）

ケソ　ア、アホくさ！

ひで　お前に言われたかないわ！

まさ　要はステテコ姿からスタートして、プライズをゲットしつつ、よりゴージャセルに飾り立てた方が、この夏の覇者というわけだな。

ひで　ま、そういうことだ。場所はお馴染み、「東京ガリバー」にて決行することにしたから。審査員はガリバー店員の皆さんにお願いしてある。

ケソ　段取り早ッ！

まさ　恒例と言うからには、敗者には身の毛もよだつような刑罰が用意されているのであろう？

ひで　それは負けてみてからのお楽しみだ。

まさ&ケソ　あ、あわわわわ。

俺たち万年フラッピー

ひで　フ、貴様ら、よく逃げずに来やがったな。

ケソ　この格好で板橋から松戸まで来るのは恥ずかしかったです世！

まさ　我は普段からステテコ姿なので、さほど精神的ダメージは無かったがのうフェッフェッフェ。

ひで　じゃあ、勝負のルールを説明するぞ。制限時間は40分。貴様らには、最初に¥2500の資金を与えるので、これでファッション性の高いプライズをゲットして、見事コーディネートしてみせるがいいさ。追加資金として、もう¥2000用意してあるが、これを使ったらそれなりのペナルティがあると思ってくれていい。

ケソ　資金が尽きたらどうなるのでしょうか？

東京ガリバーに侵入するダップセの面々。身に付けているランニング&ステテコは公式ユニフォームだ。

ひで　そん時は自腹だ。

ケソ　ひ、ヒィイィッ！

まさ　まあ、2500円もあれば平屋の一戸建てぐらいはゲットできるさなあ。

ひで　随分と頼もしいな。

　流石に「ダウンタ○ンのごっつええ感じ」にUFOキャッチャー名人として出演し、収録までしたのに本編では使われなかっただけのことはある（本当）。

ケソ　じゃあ、とっとと始めるっきゃねえよ兄貴！

まさ　うむスソ。しからば、勝負、はァアァアァア～じめぇえぇえいッ！（擦）

編集ひでに資金を渡され、いざ戦いへと赴くの図。敗者には地獄の沙汰が待っている一択。

心に痛い わくどきプッセナー

～まさ基本戦術～

まず、知らぬ間に決定していた公式ユニフォームに対する、憤懣やるかたない気持ちが問題となるが、これは抑えることで対処しよう。その上で、公式ユニフォミ離脱完成スタイルの青写真を描く必要があるだろう。アグレッシブに攻めるのか、完全対応型を目指すのか、勝つためには手段を選ばないのか……と大いに悩むところだが、スタイルを決めるほどの選択肢がないことに気づくまでに、そう長い時間はかからない。

　店内をくまなく見渡してみたが、下半身をどうにかするモノは「たればんだパジャマ」唯一品しかないのである。にも関わらずサイズはかなり小さいので、あきらめるという結論に達した。体躯が素敵な人は、Tシャツで我慢するのが良いだろう。余裕があればグラサンや腕時計、セカンドバッグを取得・装備し、来るべき災厄に備えておくべし。

ひで　どれ、しばらくはまさの様子を見てみるか。

まさ　そうさな～、とりあえずは着るものさね。おあつらえ向きにコブラTシャツがあるゆえ、狙ってみるわい。あそ～れチャリン、ドカバキガス、グワシャー!!

　……細長いから無理竜ということで次いくっぺれ～。

ひで　あきらめ早！

まさ　ほむ。このドラえもんぬいぐるみなんかよさげじゃわい。あほ～れ、ポイ。ゲッチュ！　フェフェ、こうして尻尾を引っ張ると、ブルブル震えるさね。粋よのう。

ひで　初取りおめでとう、と言いたいところだが、それどうやって着るんだよ。

まさ　お次は……お、あそこに見える、とっとこハム太郎タオルかけなぞを狙ってみるか～。こう見えてもハムステルはなかなかに好きでな、グリズルには当然負けるがね。オリャ！　ペロ～ん。

ひで　すでに2つゲットか。一応、名人を標榜するだけのことはあるようだな。

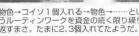
まさ　なに、このぐらい朝飯前さね。次は、あのグラサン取ってみっつぉ～。あ、失敗。これダメ。無理！

　じゃ次はあのハンドバッグ行くぜー（力なく）。

ひで　何となくプレイスタイルはわかってきた気がするが……。まさが欲しいものの基準がまったくわかんねえ。着るモノはどうすんだ夜！

まさ　そういや、そんな話もあったさね。完全に忘却してたっぺれ～。ま、勝負とあれば何でもいいから数を取り、ポイントを底上げするのも重要よ。これで安心してコブラ

猛者語録　今回のガチンコの功労者としては、バンプレの清水ミチコこと小林円嬢の活躍を抜きにしては語れない。ここで密かに感謝するとともに、打ち合わせ5分、雑談2時間という驚異の会議の合間に彼女からいただいた、謎のポリフェノール系ドリンクは、和食にも洋食にもまったくもって合わなかったことを付け加えておきたい。そんな徹夜明け土曜昼下がりのひでだった。

リベンジできるというもの。
ひで てかさ、ルール忘れないよーに。頼むよ。

物色→コイソ1個入れる→物色→……というルーティンワークを資金の続く限り繰り返すまさ。たまに2、3個入れてたようだ。

ゴマフあ、バ、ルーン（カルノフ）を入手し、今年の海は大安泰が保証された。ちなみに作り顔は基本的にコレ1パターン。

穴熊田いは引きこもりですか？

～渕健基本戦術～

まず押さえたいのは、上下の恥ずかしい素体を隠蔽するTシャツ&トランクス類。現在、東京ガリバー内には、数種のTシャツと上下セットのパジャマが存在してるので、それらは是非とも獲得しておこう。

後は、キッチュな小物類をゲットして、「九州男児ここにあり」という厳窟さを演出するのも忘れずに。点在するハンドバッグやブレスレット、ヘッドフォンなどをゲッチすれば勝ちは揺ぎ無きものになるだろう（K-TAN調）。

ひで どうよ、調子は。
ケソ とりあえず、取りやすそうなこのフラワーハットを狙ってみる僕さ。キャップ類は、シーズン通してのマーストアイテムであるからして、コイツをゲットした段階で、この無意味な抗争に終止符が打たれるに相違無いです世。
ひで さっきからやってるみたいだけど、その帽子は取れそうで取れないな。実はわりと金つぎ込んでねーか？
ケソ シッ！ だまらっしゃい！ もうちょっとで……うおぉぉお!?（失敗）
ひで ダメじゃん。つーか、さっき見たけど、まさは既にバッグみたいなのをゲットしてたぞ。
ケソ うそ!? マジで!? こらあかん……はよせな！
（脱兎&10分後）
ケソ だ、だめだあ～（はさみまん）。帽子にこだわりすぎて、既に¥2500スッちまったYO！
ひで しょうがねえなあ、ほら、追加資金の¥2000だ。これ以降は自腹だからな。
ケソ フ、これだけあればコロニーの一つや二つ獲れちまうでしょ余裕でしょ。
（10分後）
のあああああ！ 即座にスッちモウター!!
ひで じゃあ、自腹タイム突入ということで。つーかさ、その帽子にこだわり過ぎなのがヤヴァイんじゃないか？
ケソ わ、ワイもそう思ったんや。こだわらない男がオトナって奴さ……って、最後に一回だけ……。
ひで 思いっきりこだわってるやんけ！
（10分後）
ひで さっき渕健が4000円使って取れなかった帽子、まさがサクっと取ってたぞ。
ケソ マジゥ!?（失禁）

取れそうで取れない問題のフラワーハット。このアイテムにこだわりすぎた事が、後々大いなる災いにつながることになるのだが……。

勝負に全然関係なさそうな、ハナちゃんパペット（おじゃ魔女）を取ってご満悦のケソ。4つもとることはないと思う。

完成!! これがこの夏のプライズファッションDA!

田渕健康

ケソール獄長がこの夏送る、最先端モードがこの作品だ。国民的キャラクター、たればんだをあしらったパジャマは、高温多湿な日本の夏を、たちまち四川省の竹林に変えてしまう破壊力を持っている。悠長にかまえたムーミンパラソルも、夏の厳しい日差しをシャットアウト。紫外線対策もバッチリ……と言いたいところだが、ビニールハウス効果で余計に熱いらしい。

C・LAN

まさがこの夏プロデュースする、プライズファッションがコレだ！ ステテコとコブラTシャツが醸し出すコントラストもさるものながら、小脇に抱えた奇っ怪なバルーンの妙味も見逃せない。頭部には、アクセントとなるフラワーハットも装備。シーズンをリードする、実にセンセーショナルなコーディネートに仕上がったと言えるだろう。是非、みんなも参考にしてほしい。

なまいき国辱ジャッジメント

ひで じゃあ、とりあえず制限時間もきたことだし……どうよ、収穫の方は。
まさ フェフェフェ。実に、クォーラルな装備に仕上がったさなあ。
ケソ ……不安を残しつつも一応は。
ひで それでは、審査員をお呼びしよう。審査を努めるのは、東京ガリバーに勤務する店員の皆様DA！
店員ズ よろしく。
ひで 審査員の方々には、どちらのファッションコーディネートがイカしているか判定してもらいます。審査員の方々は気に入った方の前に並んでみてください。
まさ ムス、ドキワクさなあ。
ケソ し、心臓バックンバックンでごわすよ。
ひで それでは一人目……うお！ 初めに選ばれたのは、まさだ！
まさ あうし。
ケソ ま、まだまだ、アタイ負けへンで～。
ひで こちらを選んだポイントはどこですか？
店員A 全体的なフォルムが素晴らしい。21世紀のサマースタイルは、ここから始まると言ってもいいでしょう。
ひで ……そうすか。では、運命の二人目……うおおお！ またしても、躊躇無くまさを選んだッ！ 盛り上がる間もなく、裁定は終了だァァッ！
まさ あう～し。
ケソ あ……ぐばあ!!
ひで ついでに、3人目の方もまさを選んだから、この勝負……3対0でC・LANの勝ちとす!!

勝利の栄冠はバロン・マサールの手に！おめでとう！

まさ ありがとーありがとー（抑揚無く無表情でBY虎道）。
ケソ ト、トゥルー!?
ひで ばりばりトゥルーだよ。つーわけで、罰ゲームはケソに決定な。
ケソ はうあ！ あ、あちきの何処がいけなかったというのさ!?
店員B うーん、C・LANさんに比べると、インパクトが弱いと申しましょうか。
店員C なんかぁ～普通過ぎてダメっていうか～。
ケソ ま、まああああー！

ケソ いい勝負でしたね。また来年戦いましょう!!
まさ コラコラ。よもや、罰ゲームの存在を忘れてはおるまいなフェフェフェ。
ケソ ひ、ひぃぃ!!
ひで じゃあ内容を発表だ。よく聞けい。ケソにはまず、背中にアルカデのロゴシールを貼ってもらう。そのうえでこんがりと焼き、白抜きのアルカデロゴをガッツリ撮影、本誌大公開という成り行きだ。
ケソ ひいいいっ！ そんなことしたら、今年海に行けないじゃないです蚊！ 勘弁してくださいよお願いします余（涙声with鼻水）。
まさ&ひで 絶対駄目竜。

SHO様ナナナNOW!!

キャサ夫、今、俺の構えどっちだっけ？（VF4、ベネッサプレイ中に収録）

アルカデ チャット倶楽部

●3rd meeting●
音楽ゲーム

あやか
2月17日生（水瓶座）A型　香川県出身
今回から加入した新メンバーで、好きなゲームはDDRにヴァンパイア。茜嬢とふたりでプレイするDDRは人垣ができるほどの神域に。

ゆきな
4月3日生（牡羊座）A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラをこよなく愛する、当倶楽部のまとめ役。相変わらずシャア専用ゲルググで出撃中。連邦軍との和平協定はまだ先？

茜（あかね）
3月20日生（魚座）O型　埼玉県出身
ビーマニとマヴカプ2大好きっ娘。ゲームスピードと音楽は速いものに限る。DDRについては一家言あるが、今回はなぜか自重気味。

新キャラ見参!!
そして音楽ゲーム話へ

あやか　今回からチャット倶楽部に加入したあやかです。皆さん、これからよろしくお願いしますね。

茜　今回は音楽ゲームがテーマなんだけど、あやかちゃんが好きなジャンルだよね。

ゆきな　『ビーマニ』はプレイするの？

あやか　5鍵盤だけです。7鍵盤の『ⅡDX』はちょっとシンドイんですが……。でも『ⅡDX』は曲が好きなので　CDで聴いてます。

茜　ボクも『ⅡDX』はプレイしないけど、CDは持ってるな。初めてプレイしたのは何だったの？

あやか　『DDR』の1作目でした。最初は難しかったですね。私の場合、単純に音楽に乗って動くのが楽しいっていうほうなんです。NAOKIさんの曲が大好きなんですよ。

茜　すごくいいね～。でもボクは『DDR』について語ると長くなるから、あえて語るまい（笑）。ゆきなちゃんは？

ゆきな　よく遊ぶのは『ポップン』と『ビーマニ』かな。叩き甲斐があるっていうか。ボタンが多くて難しくない？

茜　うん。覚えるまでが大変だけどね。

ゆきな　『DDR』も位置を覚えるまでが大変ですよ。

あやか　だから『ポップン』はボタンを分けて、ふたりで遊ぶことが多いかな。

展開！ 音ゲー論

ゆきな　コナミのゲーム以外では？

あやか　『サンバDEアミーゴ』は友達に好きな子がいるので、ちょっとだけプレイしましたよ。

茜　あれって、簡単そうに思われるけど、実は結構疲れるよね。

ゆきな　腕がね（笑）。判定とか結構厳しいよ。

あやか　最近はコナミの『マンボア ゴーゴー』も好き。ラテン系の曲が好きだから、すごく楽しいですよ。

ゆきな　コナミはオリジナルが多くて、曲がいいよね。有名な曲中心のセガのほうが、より一般向けって気がする。

あやか　その点で言ったら、コナミはマニアックなんですかね？

ゆきな　『ポップン』は兼ね備えてるよね。既存の有名な曲と、オリジナル曲と。じゃあ、今後の音楽ゲームに期待するのってどんなこと？

あやか　『DDR』で言えば、昔の曲を復活させてほしい。それと16分の曲ばかりにしないでほしいですね～。

茜　難しいからね。『ポップン』もそう思うけど、ちょっと難しくなりすぎ～。

ゆきな　初級者か上級者だけでなく、中級プレイヤーにちょうどいい難度の曲を増やしてほしいな。初級じゃ物足りないし、上級じゃ難しいって人向けに。

あやか　そうですね～、それはぜひともお願いしたいです。

茜　ボクは『DDR』に『ポップン』の曲を入れてほしいな。

おたより紹介

茜　じゃあ、今月もおハガキを紹介するね。福岡県久留米市のP．N柚葉 鈴さん、どうもありがとう！

『ヴァンパイア』シリーズと『マヴカプ2』が大好きです。派手な技とキレイな画面、かわいかっちょえ～キャラに胸キュンでやんす。

あと、『ポップン』シリーズも大好きです。キャラはもちろん、曲もすごくかわい～のからかっこいいのまで、メロメロです。

この3作品（?）、何度遊んでも飽きないのがすごいなぁ～って思います。

茜　ボクと似てる……。確かに『ポップン』はキャラクターがすごくカワイイよね。曲のイメージとうまくつながってるよ。

あやか　アニメじゃなくて、マスコットのキャラクターに近い気がしますね。

ゆきな　そうだね。色使いもかわいいし、キャラがうまくゲームの中に溶け込んでる。女の子って、やっぱり『ポップン』が好きだよね。

茜　中高生の女の子が多くて、しかもみんなうまいです！

あやか　キャラクターと曲の両方に魅力があるから、これだけ人気があるんだろうね。

ここは女性プレイヤーの解放区です

女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加してください。「私はこのゲームのこんなところが好き」といったご意見、「女性のゲーマーというだけでこんな辛い目に会ったけど、3人はそんなことない?」といったご質問・ご相談などを、お名前（ペンネーム）・年齢もお書き添えの上、こちらの宛先までお送りください。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

庄司といづなの げぃむパラのいヤ 最終回

「電子遊戯本論」

さて最終回である。18回に渡って割とどうでもいい事を書き列ねてきたけど、残念ながらそれも今回限りなのだ。

そんなわけで、今回は自分なりにこれからのゲームに期待する事なぞを書いてみたいと思う。

まず僕としては、まずゲームの面白さの原点というのは、「テレビ画面の中のものを自由に動かせる」という点にあったんだと思う。

例えそれが人間であれ、車や飛行機、宇宙船であれ、あるいはブロックとか何だかよく分からないものであれ、いかに自在に動かせるか。そして動かした事によって画面の中で起きている事に干渉できるか。ゲームが目指した快感ってのは、一つはそこなんじゃないかと思う。

何しろ、それまで自由にできなかったテレビの中の現象に干渉して、自分の思うがままにできること。それは基本的に気持ちのいい行為なのだろう。

だけど、今やテレビ画面の中のものが動かせるのは珍しくない。技術の進歩により、銀行のキャッシュディスペンサーや駅の券売機のモニター画面も、自由に動かせるようになってしまった。

こうなると、わざわざゲームでキャラを動かして格闘したり冒険したり、最新鋭戦闘機で迫り来る悪の軍団に鉄槌を下したりする行為も、快感というよりは一種の作業になってしまう。このところのゲームの行き詰まりってのはこの辺が原因じゃないかと思う。

それを打破するためなのか、より広く一般層に訴えるかけるためなのか、ここ数年リアル志向が続いていたけれど、ちょっと違うんじゃないか、とも思っていたのだ。

前にも書いたかも知れないけど、ゲームの面白い所は良い意味でのキッチュ（まがい物）感覚にあるんじゃないかと思う。現実に似ているけど明らかに現実とは異なるもの、異なる世界。それはあくまでテレビ画面の向こうにあるものであって、決して現実とは混じり合わない、そんな存在。そこを覗き込むってのもゲームの楽しさじゃないかとも思うのだ。だからリアル指向を強めれば強めるほど、ゲームが本質的に持っているキッチュさが際立ち、結果として嘘っぽさだけが際立つという悪循環に陥ってるんじゃないかというのが、この数年の僕の印象だった。

所詮、ゲームはキッチュな世界なのだ。下手に現実の尺度なんて持ち込まず、馬鹿馬鹿しくて笑っちゃうくらいの世界を見せてくれてもいいじゃないか。僕と同じような事を考えていた人がいたのかどうかは知らないけど、去年くらいから徐々にゲームらしい、良い意味でのはちゃめちゃさを押し出してきたゲームがまた出てきた。「ミスタードリラー」なんて、一番良い例だと思う。通信プレイなども確かに将来性を感じるけど、やはり、大切なのはコミュニケーションよりはゲームの本質だよね。

「ゲームというのは過渡期的なメディア。技術の発達に従って発展的に解消されていく」なんて言う人もいるけど、画面の向こうの何かを、レバーとボタンで操作していくという、良い意味でのキッチュさを忘れない限り、ゲームは無くないと思うし、僕もずっと遊んでいくんだと思う。

庄司 卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い（注：アーケードに限る）。代表作「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズ（富士見書房）「倒凶十将伝」シリーズ（朝日ソノラマ）「ファンタシースターオンライン」（角川書店）「アイシア」（メディアワークス）ほか。
ホームページ「庄司卓完全攻略本」
http://www.dango.ne.jp/syoji-sc/

いづなよしつね

キャラクター製作士＆マンガ家。ついにホームページ仮開設！
「IZUNA DROPS」http://izuna.cute.or.jp/
夏コミも参加します。8月10日：東1ホール・A-14a「飯綱堂」、11日：東6ホール・ス-39ab「つんつんくらぶ」（つぶら先生のトコ）、12日：東4ホール・リ-30ab「いづな屋」です。富士見の「ドラゴンJr.」でも、ボク原案のマンガがスタートします。見てね。んじゃまた！

ホームページ「studio C-TAKE」
アドレス：http://www.din.or.jp/~hpm

みうらたけひろ

今回も勉強になりました。ありがとうございます。最近色々バタバタしてますが、ウチのスタジオは元気イッパイです！　皆さんも暑さに負けずがんばってくださいね！　お仕事随時受付中ー　ゲーム・イラスト・挿絵・マンガ等色々やってます。hpm@din.or.jpまでお気軽にご相談ください。

●今号のテーマ

「人魚」

Pandora Charatte 改（パンドラキャラット・カイ）

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんにそれぞれキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「noon chill」
アドレス：http://home9.highway.ne.jp/adamo/

○月×日

飼育6日目、とても元気。それにしてもよく食べる。
バイトを増やす必要があるなあ。

ガキの頃、親に無理を言ってシーモンキーを
買ってもらった。でも遊んでる時に容器にぶつかって
すぐにこぼして畳に吸われてしまった。
ものすごくいやな気分になった覚えがあって
今でも時々思い出す。

今度は気をつけて大事にしなきゃな…
俺は不注意だから。

足立真一

はじめまして、足立真一と申します。どうした訳だかすごい貧乏で死ねます。先日自分のサイトの日記にて「今年一杯でこの貧困からの卒業をしたい」と書いたらば、早速消費者金融からのたくさんのメールを頂きました。イヤン。冗談でも迂闊な事は書けないでちゅね。こんな人間未満の僕ですが興味を持ってくれたら嬉しいッス。

次号予告

テーマは「月」

次号、瑚澄遊智先生＆斉藤コーキ先生登場！

「無情のコンクリートジャングルに蠢く、乾き・欲望・悲嘆・そして愛……」そんなリードで、アルカディアVol.1に登場した彩京刑事。彩京ファンに支えられて、今回で19回。で、皆さんに重大なお知らせがあるのです。

彩京刑事

-psikyo deka-

彩京アーケード 地

最終回

ヤマダ課長：元気ですか――― **ヤ長**でーす！ ありがとーっ!!

広報娘サカモト：ファイナル広報娘のサカモトです。なんだか無駄に元気ですね、最近。

ヤ長：そりゃ今回が「彩京刑事」最終回だからだーっ！ 盛り上がって行こうぜ、シャイシャイシャイシャイ!!

娘。：でもホームページの「広報娘」も終了しちゃいまいしたからねぇ。なんだかシンミリですよ。

ヤ長：カラ元気終ーアー!!

彩京フォーエバーッ!!

娘。：彩京といえばシューティング、最終回ということで、彩京のシューティングの歴史をおさらいしてみましょうか！

ヤ長：うむ！ まずは1993年の『戦国エース』！ サカモト君は、この頃何をやっていたのかね！

娘。：おさげの大学一回生でしたよ。彩京のスタッフは、どうだったんですか？

ヤ長：戦国といえば和風ということで、和風テイストに浸るために、スタッフ全員、頭髪を剃って、京都の神社仏閣を取材して回ったね！

娘。：そうなんですか!? 入社前なので全然知らなかったです！ 続く1994年『ガンバード』発売ですね！ ちなみに私は、おさげの大学二回生でした。

ヤ長：『ガンバード』といえばマリオンのデビュー作やね！ ロリコンテイストに浸るためにスタッフ全員、秘密の毛を剃ってヨーロッパの古城を取材して回ったね！

娘。：ホントですか!? ちょっとウソ臭いんですけど！ そして1995年には『ストライカーズ1945』発売ですね！ 私は、おさげでちょっとポッチャリした大学三回生でした。

ヤ長：19シリーズのデビュー作やね！ イチキュー・テイストに浸るためにスタッフ全員、全身の毛を剃ってカプコンを取材して回ったね！

娘。：ますます、ウソ臭いんですけど、そうなんですか!? 翌1996年には『戦国ブレード』発売ですけれど、また毛を剃ったんですか？

ヤ長：いや、ブレードと言えば巨乳ということで、スタッフ全員、豊胸手術を受けて互いにもみ合ったね！

娘。：はいはい。そして1997年『ソルディバイド』発売。私は就職活動もせずに、余裕かましてましたよ！

ヤ長：うむ！ 我々も、さすがに豊胸は、やりすぎだったと反省して、スタッフ全員でシリコン除去手術を受けて、短い巨乳生活にピリオドを打ったね！

娘。：もう誰も信じてないです！ 1997年は『ストライカーズ1945II』『ゼロガンナー』の2タイトルが発売されましたが、私は某社に就職し、お年寄りに夢を売る仕事をしていました！

ヤ長：ワシは、この年、『ホットギミック』でオッパイ揺らしてたね！

娘。：いよいよ課長の本領発揮ですね！ そして1998年『スペースボンバー』『ガンバード2』発売。私も、さすがに良心が痛んで、彩京に転職しました！

ヤ長：そうそう、この時の彩京は、美人新入社員の登場で、全男性社員の目が血走ったね！

娘。：血走ってましたね！ 視線が痛かったです！ で、1999年『パイロットキッズ』『ストライカーズ1999』『ストライカーズ1945PLUS』の3タイトル発売！ 世紀末でしたね――！

ヤ長：この年は世紀末テイストに浸るために、スタッフ全員、胸に七つの傷を入れて暴れまわったね！

娘。：そうでしたっけ？ 全然、気が付きませんでした！ 続く2000年は、『ドラゴンブレイズ』発売です！

ヤ長：そう、業界初の、ドラゴンを主人公にしたシューティングゲームやったね！

娘。：まだ言いますか!? そして今年、『ゼロガンナー2』の発売と相成ったワケです！

ヤ長：これはターンマーカーシステム開発のために、グルグル回ったり、マワされたりしたよね！

娘。：なんの話ですか！ もういいです！

ヤ長：じゃ、終わりやね！ ワシらも彩京刑事も！

娘。：そうですね！ 今まで彩京のシューティングを応援してくださった皆さん、ありがとうございました。

ヤ長：ケイブさん、タクミさん、トレジャーさん、後はヨロシク！

「彩京刑事」、これにて第一部完！

娘。：こんな終わり方はイヤぁ〜!!

本誌初登場時のヤ長

本誌初登場時の娘。

彩京 取り調べ室　突然ですが、彩京刑事はこれで終了です。78個のお仕置き写真を全部並べたいと言われて青ざめてみたりとか、「実はまだ書き上がっていません」と、直接言われた京都の夜とか。裏のイベントも多いコーナーだったり。いろいろあったけど、彩京刑事フォーエバー！

アルカディアクーポンチケット

使って遊べる!!

―暫定運用中!―

あ――――っというまに店舗数が増えてます! アルカディアクーポン使ってますか? 本誌を買えば、3回タダで遊べる! そう考えれば、絶対にソンではないと思うのですが……。
それに今は夏休み。「クーポン加盟店が近所に無い」と嘆いていたみんな。どっかに出かけるたときはアルカディアを持って行こう。外出先で加盟店が見つかるかも。まあ、持って行かなくてもクーポン加盟店があったら、近所の本屋でもう一冊買えばいいんだけどね。
いつもクーポンを使ってくれているみんな! 手元のバックナンバーにアルカディアスタンプは全部押してあるかな? そのページを写真に撮って編集部に送ってみよう。「スッゲー」って誉めてあげるぞ! クーポン持ってゲーセン行こうぜ!

illustration by AKD

アルカディアクーポンチケット	アルカディアクーポンチケット	アルカディアクーポンチケット
ARCADIA 印	ARCADIA 印	ARCADIA 印
使用期限：2001年8月30日まで	使用期限：2001年8月30日まで	使用期限：2001年8月30日まで

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

地域	店名	住所・電話
北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎ 011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3 ☎ 0157-26-4485
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 ハポッツ麻生ビル1F ☎ 011-736-6166
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎ 019-623-2562
宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F ☎ 022-267-1834
	ナムコ PLID'S スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 ☎ 022-772-4066
茨城県	ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎ 029-274-4124
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎ 029-221-1001
埼玉県	HAP'1ゲーム Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎ 048-837-8021
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎ 047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎ 047-425-6393
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F ☎ 0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井デパート内 ☎ 0471-63-9844
	八千代プレイランドカーニバル	八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F ☎ 047-485-2235
東京都	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎ 03-3675-8737
	ゲームファンタジア渋谷店※	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4F ☎ 03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎ 03-3409-4737
	ゲームファンタジア ミラノ店※	新宿区歌舞伎町1-29-1新宿TOKYU MILANO1～3F ☎ 03-3200-0884
	新宿スポーツランド中央口（かにスポ）	新宿区新宿3-26-2 ☎ 03-3352-1637
	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎ 03-3220-3402
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎ 03-5256-8123
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎ 03-5295-2345
	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F ☎ 03-3558-9766
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎ 03-3982-1817
	ゲームファンタジア サンシャイン店※	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F ☎ 03-3971-9601
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 ☎ 03-3981-6906
	ゲームファンタジア バーディー店※	町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F ☎ 042-724-1477
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎ 042-710-0508
	ゲームファンタジア八王子店※	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F ☎ 0426-48-1288
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎ 042-344-7741
神奈川県	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎ 045-313-6435
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎ 042-776-5001
新潟県	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1 JR新潟駅構内 ☎ 025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F ☎ 025-224-4838
	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎ 0254-26-7877
	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F ☎ 0257-20-0054
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原町1-7-20 ☎ 054-284-0099
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1F ☎ 0559-62-5903
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F ☎ 054-252-3591
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎ 053-442-7235
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎ 0566-25-5001
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2 ☎ 052-323-0121
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎ 0593-32-9988
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F ☎ 075-365-8778
大阪府	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎ 06-6775-6051
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1～2F ☎ 06-6645-7692
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407 ☎ 078-271-0335
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎ 086-232-8790
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎ 087-866-9526
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81 ☎ 089-978-2170
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 ☎ 092-861-4856
	スパーコメット大橋	福岡市南区大橋1-8-14 ☎ 092-551-9364
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎ 0952-25-4448
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎ 096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎ 097-523-5060
宮崎県	JR宮崎フレスタ by SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎ 0985-27-0790

※ゲームファンタジアはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。

クーポン加盟店募集のお知らせ

アルカディアクーポン加盟店を随時募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様からのご連絡をお待ちしております。

なお、ご連絡いただいたすべての店舗様に加盟していただけるわけではございません。予めご了承ください。

※電話でのお問い合わせには、対応しかねる場合があります。e-MailかFAX、または郵送にてお願い申し上げます。
※加盟申請から実際のクーポン運用までは、手続きなどの準備期間を設けさせていただきます。

■e-Mail
location@arcadiamagazine.com

■郵送
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部
アルカディアクーポン係

■FAX　03-5433-7212

アルカディアクーポンの使い方

その1 アルカディアで加盟店舗を確認
加盟店以外のゲームセンターでは、あたりまえですが使用できません。必ず確認をしてから出かけましょう。もちろん、加盟ゲームセンターは全国にドンドン増えていきます。毎号忘れずにチェックしましょう。

その2 クーポンチケット有効期限を確認
有効期限を過ぎているチケットは、使用できないので注意してください。お店の人に無理を言わないようにしましょう！　ゲームセンターファンとして、ルールを守ってください。

その3 チケットの切り離しは不可
クーポンを使用する際は本誌から切り離さず、アルカディアのクーポンページを店員さんに見せましょう。切り離したクーポンは無効になってしまいます。雑誌ごと持っていきましょう。

その4 指定スタンプを押してもらう
アルカディアをお店の人に見せたら、スタンプを押してもらいましょう。使用できるのは、同じお店で一日に1回です。もちろん、違うお店では使えるので、加盟店が多い地域に足を伸ばしてみよう。

その5 加盟店に行ってサービスを確認
基本的にクーポン1枚で1ゲームサービスとなります。しかし、お店によって遊べるゲームの種類、交換できるメダルの数が異なるので、店員さんに確認しましょう。クーポン対象外のゲームは、お金を入れて遊んでください。

〔注意事項〕
アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者へのサービス"です。ゲームセンターが忙しい時間や順番待ちの列がある時などは、スタッフの皆さんのことを考えて、なるべく使用を控えるようにしてください。せっかくタダで遊ばせてもらえるのですから、お店の迷惑になるような行動はくれぐれもつつしんでください。

ハイスコア

2001年5月23日集計締め切り分

全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ギャンブラーも2周ALLだ!

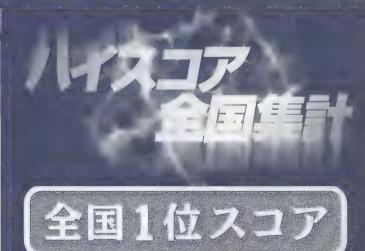
今回はギャンブラーも2周ALL達成。しかも2周目4面途中までノーミスノーボム、ALL時残4という優れた内容。ミリタントに比べ遠距離への攻撃力が劣るため敬遠されているのか、今回の集計で2周クリアを達成したのは、Clover-TAC氏だけだ。

ちなみにトッププレイヤーは、ミリタント+β、ギャンブラー+αを選択している。機体と相性がいいガンナーを選ぶと大きく機体性能に変化が表れる。

また2周ALL時の残機ボーナスは1機につき500万点が入るので大きな点差になる。

171,541,590
カリスマスコアラー あーちゃん
アイリン夢空間(岐阜)

140,811,070
また口だけ Clover-TAC
個人申請 西千葉スターダスト(千葉)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
狙撃-SOGEKI-	ストーリー	415,500	MIT	トライアミューズメントタワー(東京)
	シューティングレンジ	44,800		
スタントタイフーンプラス	初級	1,653,110	K.A	ゲームボス(神奈川)
	スコアアタック	4,260,010		
機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン	シングル連邦	16,122	あと4000点……嘘 彩季	えの木(高知)
	シングルジオン	17,997	あと3点……。TOR	
	チーム連邦	35,837	牛、牛、後ろです!! 眠人3104&彩季	
	チームジオン	37,778	眠人3104&彩季	

初級モード大接戦

まず、初級は早くも限界が近い模様。今回の集計で18万8千点以上の点数を記録したプレイヤーは計3名で、バナナ1本、コンマ以下のタイムが命運を分けるという、シビアな争いが展開された。

ノーミスでALLクリアするとEXフロアに行くことができ、その分スコアも伸びる。しかし、バナナが多いフロアでバナナを回収した後にわざとミスをして、再びそのステージをやり直す方法も稼ぐうえでは非常に有効な手段になるのだ。

上級は全50面という長丁場のうえ、難易度も最高級だが、見事クリアが達成されている。

188,940 (ALL)

NST-次回はペンギンボール希望-AOM

アミューズメントパークNASA（長野）

326,328 (ALL)

チョビ

アイリン夢空間（岐阜）

～8月号ハイスコアクローズアップ『プロギアの嵐』ギャンブラー部門の順位訂正～

8月号ハイスコアクローズアップの『プロギアの嵐』初回集計で「ギャンブラー」部門3位のR.氏のスコアが「ミリタント」の記入間違いだったとのご連絡を、店舗様から頂きました。よって、正しい3位以下の順位は下表の通りとなります。皆様もハイスコア申請用紙に記入する際は、十分ご注意頂くようお願いいたします。また、スコアラーの皆様と読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

（誤）

順位	スコア	スコアネーム	店舗名
3位	69,672,780（2周目5面）	R.	マッドマウスパートII（神奈川）
4位	65,910,270（2周目5面）	十條の末裔回田㊎	レジャーパレス（北海道）
5位	58,067,420（2周目5面）	新人NTO㊟	個人申請 ザ・インドアゲーム（大阪）

（正）

順位	スコア	スコアネーム	店舗名
3位	65,910,270（2周目5面）	十條の末裔回田㊎	レジャーパレス（北海道）
4位	58,067,420（2周目5面）	新人NTO㊟	個人申請 ザ・インドアゲーム（大阪）
5位	53,693,360（2周目5面）	なんとかしてー あーもーホンマ男	遊ingポイントセオラ（志賀）

キーボードマニア 3rdMIX	リアル	5,373,897	MSX	ゲームインダイエー（千葉）
ギターフリークス 5thMIX	スタンダード	299,445,000	JTK	ゲームインダイエー（千葉）
ドラムマニア 4thMIX	スタンダード	403,312,400	㊟	ゲームプラザキューティ（大阪）
DDR5thMIX	シングル	167,725,497	もんじ	星狩物語 岸和田店（大阪）
ビートマニアIIDX 2ndスタイル	テクノ	4,665	電脳雑技団 YMG-©	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
	ヘヴン	4,603		
	ハウス	3,590		
	ドラムン	3,370		
	DJ TAKA	3,899		

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ MILLENIUM FIGHT2000 PRO		5,158,200	もうやらん。HAM	えの木（高知）
ワイルドライダース		1,121,574	BAK（ばか?）	アミューズメントパーク NASA(大阪)
バーチャストライカー3		+30	TAM	個人申請 アメニティースペースOZ 南小倉店(福岡)
ヴァンパイアナイト		113,250	素肉@G-Powers	個人申請 プレイロットジョイ（東京）
ビートマニアIIDX 5thスタイル	レギュラー	6,462	AGO-9	ゲームプラザキューティ（大阪）
	ニューウェーブ	7,278		
	ナオキ	5,405	KING	釧路スガイ ゲームプルプル（北海道）
	トランス	6,806	AGO-9	ゲームプラザキューティ（大阪）
	アウトフェイズ	9,053	KING	釧路スガイ ゲームプルプル（北海道）

3,042,900
フセイン
モンキーハウス本館(福岡)

オプションアタックが生命線

彩京の最新作である本作には、マニアへの挑戦状とでもいうべき2周目が存在する。

1周目とは違い、敵破壊時に撃ち返し弾が飛来するなどの変更点があり、難度も高くなっている。

今回のスコアは当然2周ALLでのもの。稼ぎのほうは敵をなるべく破壊する、ボス戦で粘って稼ぐといった、ある意味シューティングゲームの原点ともいえる稼ぎスタイルのゲームでもある。

特に山岳列車ステージのボスは稼ぐかどうかで大きく点差がつくポイントのひとつ。ここで現れる浮遊砲台は1個1000点、破壊するとEアイテム(450点)を出すため絶好の稼ぎポイントなのだ。

また、早くも2周目のボス戦稼ぎが必須になっているようだが、前半4面にあたるランダムステージの順番により、スコアや難易度が変動するのも、これまた彩京ゲームのお約束というところだろう。

54億4364万6580
3億落ち。征木
えの木(高知)

すべてはハグランチャーにあり

敵を破壊すると現れる「スコアアイテム」を回収することで「スコアサーモ」というゲージが上がっていく。このゲージの数値が倍率に相当するため、数値を維持することがスコアアタックのポイント。

さらに1回の「ハグランチャー」で、敵を連続して倒す「連爆」は、一度に数億点を稼ぐことができる。その「連爆」をできるだけ多く狙っていくことが非常に重要となる。

逆に「スコアサーモ」がマイナスである時に敵を破壊すると、点数はどんどん減っていってしまう。そのため、スコアアイテムはできるだけ画面外に逃さないように回収する必要がある。

また、本誌ではスコアを0点に近づける「ニアゼロ」は集計対象外だが、GAME'S MILK(京都)において、限界点と言える0点を見事に達成したプレイヤーがいた。こちらのほうにもトップスコアと同様に惜しみない拍手を送りたい。

ゲーム	部門	スコア	プレイヤー	店舗
ギガウイング2	カート	8京2503兆4403億3013万4770	TFC-ISO	AMランドケンタゴン(東京)
	リミ	8京5111兆3342億7226万3540	ミューにはまってます ユセミSWY	個人申請 グッデイ21(東京)
	ロミ	7京9566兆1501億2182万7250	Rの次でTの前(チェリイは捨てました)	トライアミューズメントタワー(東京)
	チェリィ	8京5196兆8058億9850万1160	T³-CYR-WIZ	ゲームコスモ町田店(東京)
	ラルゴ	8京2777兆5686億1414万3000	元ZNA-ダメ呪術士 今月はカンベンです	トライアミューズメントタワー(東京)
シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!!		14,572,680	XRF-GTO 籠シャカ連アタッカー	個人申請 セガワールド籠原(埼玉)
サンバDEアミーゴ Ver.2000		11,937,500	XRFみっき-MMP 籠原シャカタン連盟	個人申請 エクシヴワールドbyセガ(群馬)
セガ・ストライクファイター	D国解放作戦	88,635	JKPダニエル教官 RDX-寛千代	個人申請 ゲームパーク スマイル館(東京)
	R連邦掃討作戦	90,390		
ポップンミュージック6	エキスパート	374,870	KEN5 (@とてもイイ記念になりましたぁ)	ミルカトル加納店(和歌山)
ミスタードリラーグレート	インド	683,815	あと3000点 TFC-ISO	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	北極	2,192,915	SIN.R	個人申請 ピーエルシー大久保(千葉)
	タイムアタック	37"65	YAS	ゲームセンターアレックス(埼玉)
	宇宙	27790m	BSX-MUR	個人申請 ゲームイン セブンアイランド(神奈川)
ストリートファイターZERO3↗(アッパー)	フェイロン	5,683,300	恥さらし	JOGO江古田店(東京)
	ディージェイ	6,036,400	ディージェイ	
	ガイル	5,291,800	スト㊞NICEGUY	えの木(高知)
	T・ホーク	5,509,600	「投げ」がない!! さきお	

BATTLE GAREGGA

© EIGHTING ©1996 RAIZING

ノーマルキャラ

17,006,610

ザビーニ（口だけ）
ゲームコーナーフジ（東京）

最終局面近し？

2面前半の一大ジャックポット地点である「鳥」。どの機体でもここで加算される点数に一喜一憂するのだが、特に点数の上下幅が激しいのはワイルドスネイルだろう。

この機体で「鳥」終了時300万点オーバーは、100回プレイして1回あるかどうかという厳しさなのだ。そこから低ランクの状態を維持しながら、各ポイントの稼ぎを成功させていくことの難しさは想像を絶する。

また2面ボス「マッドボール」もワイルドスネイルにとってはまさに鬼門。外周を高い点数で取ったうえで内側の丸い3万点砲台を破壊しきるには、ボス全体が画面内に入った状態で開いてくれなくてはいけないという厳しさなのだ。

このように絶対的な「運」に点数が左右されるので、プレイヤーの高いテクニックとチャンスを結果につなげる心臓の強さが『バトルガレッガ』には必要なのだ。

©TAITO CORPORATION 1989 ALL RIGHTS RESERVED

Rゾーン

96,732,580

HOLiNO
トライアミューズメントタワー(東京)

まさかの更新!!

弾を一発も撃たずに全ての敵をノーダメージでかわしきると加算される「パシフィストボーナス」は、連続して取っていくと面ごとにその点数が倍々になっていく。

また、地面の上を走ると加算される「走行点」が差がつく決め手。「Rゾーン」に関しては最終面でオプションがどれだけ敵を破壊するかによっても点数が変動する。

©CAPCOM CO.,LTD.1991

701,890

勢いだけで出しました MTF-高下畑セイイチ
個人申請 ICサービス砧店(東京)

メガクラッシュで倍率継続

同種類の敵を連続して倒していくことで敵の点数に倍率が掛かっていくが、実はメガクラッシュで敵を倒すと、違う種類の敵でも倍率が継続されていくのだ。

また、敵の落とすアイテムは自キャラの体力で出現確率が変化するそうで、ある程度体力を減らした状態だと敵が点数アイテムを落とす確率が高くなるとのことだ。

ゲーム	種別	スコア	ネーム	店舗
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000		1,173	まだ上がるかも? ?氏	個人申請 ゲームセンターキング(大阪)
ドラゴンブレイズ	ソニア	3,458,200	ボム使いすぎ。 醜!男塾-HYS	個人申請 ゲームサファリ穂積店(岐阜)
	イアン	3,214,600	Clover-YMN (もやし×3)	個人申請 西千葉スターダスト(千葉)
ビートマニア 5thMIX	リズミック	3,104	電脳雑技団 YMG-©	ゲーマーズハウスガンマ (大阪)
	スレイク	2,727		
アクアラッシュ	練習	161.75	NGP-ANP	アベニュー北口店 (山梨)
	初級	277.78		
	上級	355.01		
スラッシュアウト	スラッシュ	18,057,248	極・穂積スラッシュ	アイリン夢空間 (岐阜)

ゲーム	種別	スコア	ネーム	店舗
パズLET		226,360	KAI	個人申請 ゲームセンターZERO(熊本)
ナイトメア・イン・ザ・ダーク		40,810,400	えいちけー	AMランドケンタゴン (東京)
コズミックスマッシュ		47,579,101	KOUSAN	個人申請 セガワールド成田 (千葉)
テトリスT.A. PLUS	ダブルス	3' 35" 01	三軒茶屋M.O& ハードボイルドT	個人申請 タイトーステーション 溝の口(神奈川)
ビートマニア コア・リミックス	リズミック	2,944	はれんちっく	ゲームインみとや三河島店 (東京)
クイズ ああっ女神さまっ 〜闘う翼とともに〜		10,429,600	ASG- 如月浪人-RIN	ゲームプラザトンガ王国 (愛知)
リッジレーサーV アーケードバトル	中級 夕方	2' 51" 668	FIC-UJI	個人申請 セガワールド青梅(東京)
マイティ!パン	ツアー	8,704,200	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館 (福岡)
	エキスパート	1,278,800	咆哮野郎-まJU	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	怒首領蜂	集計部門（キャラ・コースなど）	ストーリーモード
スコア（タイム）	23,646,800		
面数	全25面ALL	難易度	工場出荷設定（完全ノーマル）
備考	うさぎ使用　残×5 連付き（シンクロ30連）　同付き		
達成日	2005年　12月　31日		

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時・・・約1,750万です。

ゲームセンター	名前	アミューズメント アルカディア
	電話	03-5433-71××
住所	東京都世田谷区若林1-18-××	
スコアネーム（最大20文字）	TKN-NSK	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　鈴木 雅弘　（印）

ハイスコア講評

狙撃-SOGEKI-はサイレントスコープ第3弾。スコアを左右するのは正確かつ素早い射撃のテクニックです。

シャカっと！タンバリンもっとノリノリ新曲追加!!は新モードである「マラソン」の発覚により点数も大幅アップ！

スタントタイフーン プラスはすべての部門を通してプレイできるスコアアタックモードが追加されての最登場です。速いスピードを維持すれば加算されるスピードボーナスを始め、マーカーを連続して取っていくマーカーボーナスなど稼ぎ要素はてんこ盛り。ドリフト、サイドターンの使い方も決め手でしょうか。

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンは「えの木」軍の完全勝利。しかし、実は3点差で勝敗を決した部門もあり、今後も予断を許さない状況です。

ボスで粘る、とにかく粘る**ナイトメア・イン・ザ・ダーク**はついに4000万点突破。粘りすぎると困ったことが起きるとの噂もありますが……。

ドラムマニア4th MIXは真打ち登場といったところ。ついに前作、前々作の最終スコア保持者らしき人物により、記録が大きく塗り替えられました。本作といいビートマニアⅡDXといい、ゲームプラザキューティーの音楽ゲームプレイヤー陣の強さには並々ならぬものがあります。

パズLETはフルコンボ必須の上でのタイムボーナス勝負。すでに限界近し？

ミスタードリラーグレートは各部門でホットな話題が満載。まず北極は1ミスでの更新。少しゆっくり進んで連鎖点を重視するプレイスタイルとのこと。そしてタイムアタックはYAS氏が初回から飛ばしまくり、ステージ-のラップタイムはマイナス5.5秒前後だそうです。また、前回から倍以上に伸びた宇宙は、5000m以降は0～100 0mとアイテムとブロックの配置が同じになるため、フルエアーとマックスアップが出まくり。うまい人ならエンドレスプレイが実現可能になってきたようです。あとは根気との戦いでしょうか？　次回の集計が楽しみです。

ギガウイング2はトッププレイヤーの顔ぶれが前回とまったく同じ。このゲームに関しては関東勢の圧勝という雰囲気になってきましたね。また、チェリィとリミの点数が競り合ってきています。最高得点キャラの座はどちらに？

マイティ！パンは前回ついにクリアが出たツアーモードですが、今回は100万点以上の伸びを記録。エキスパートモードは10面でランダムアイテムのダイナマイトが出なくて5万点落ちとのことです。

テトリスT.A.PLUSのダブルスモードが怒涛の更新。ここにきて一気に10秒も縮んでくるとは驚きの一言です。

～お詫びと訂正～

アルカディア8月号（No.15）の三國戦紀2の講評内で張飛の攻撃力が全キャラ中最低とありましたが、これは最高の誤りでした。ここにお詫びするとともに訂正させていただきます。

ジョジョの奇妙な冒険	ジョセフ・ジョースター	4,809,700	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）
ギガウイング	ヴィーダシュタント	290兆2492億4820万9600	両替士	ゲームセンターアレックス（埼玉）
ライデンファイターズ	雷電MK=Ⅱ	53,017,850	バドワイザー仮面2号	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム（大阪）
ウインターヒート	クロスカントリー	4' 34" 33	KHJ	個人申請 コスミックプラザABC（大阪）
雷電DX	初級連なし	7,513,860	地獄龍-CHOKU	個人申請 アレックス御幸店（栃木）
ストライカーズ1945	ライトニング	2,294,400	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
ストライカーズ1945	メッサーシュミット	2,283,400	PPR-KTL-IZK	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム（大阪）
ぷよぷよSUN		1,777,528	クソゲー研究家見習い助手	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
パロディウスだ！	ビックバイパー連なし	2,934,100	へのへのもへじ	トライアミューズメントタワー（東京）
ファイティングホーク		2,051,550	T³-CYR-基板持参	レジャーパレス（北海道）

餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブズ	ロック・ハワード	4,515,000	リュー	遊ingポイントセオラ（滋賀）
サイヴァリアリビジョン		189,216,800	はっしー	個人申請 キョンタゴン（東京）
スターウォーズ レーサーアーケード	初級	2' 54" 955	RRL-渋谷 英毅	個人申請 プレイランドいこい町田店（東京）
線脳	VS CPU	61,964,680	まる	ゲームコーナーフジ（東京）
ジョジョの奇妙な冒険 ～未来への遺産～	ストーリー	7,916,700	剣匠さん	ゲームコーナーフジ（東京）
プリクラ大作戦	クララ	57,205,000	LKR	JOGO江古田店（東京）
プリクラ大作戦	キララ	55,095,900	LKR	JOGO江古田店（東京）
プリクラ大作戦	グレイ	44,095,100	LKR	JOGO江古田店（東京）
ヴァンパイアセイヴァー	アナカリス	1,306,000	ROK	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム（大阪）
トイポップ		158,580	LIBRINIAN	トライアミューズメントタワー（東京）

6月17日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

ついに夏も折り返し地点を過ぎ、残すところあと何日？？　心残りがないように バリバリハイスコア狙いに対戦だ。ゲームセンターで君の夏を燃やし尽くそう。

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33ピースビル南町1F　☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	53,881,190	NSX	2-4 β式
2	ギガウイング2(ロミ)	6京4710兆1205億3395万1520	酒の穴 鳥心のみなさんへby芝野葉子	ALL
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(ジオン)	11,116	クリアしただけ	ALL ゲルググ→ジオング
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	11,380	AI-REN&○×△□	ALL ゾック→赤ザク&赤ザク
5	ミスタードリラーG(宇宙)	4607m	z	ホリンガーZ

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12　☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	40,648,970	また死ぬのかー！(2-3で) T.Kiz	α 2-3
2	プロギアの嵐(ミリタント)	42,904,660	DIS	β 2-3
3	エスプレイド(美作 いろり)	33,423,680	BF-KYT	いろり ライフ5-4 ALL ガラ×16倍
4	ぐわんげ(シシン)	40,067,383	HGA-ズゴ萌へ美坂け気はち。	シシン 銭30723 3ダウン ALL
5	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	13,663	坊やだからさ…Y.K	ガルマ ゲルググ 12面死 ニュータイプC

レジャーパレス

北海道札幌市豊平区平岸2条3-6-30　☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンキーボール(初級)	187,234	OSC-GDP-DEB ㊄㊞	ALL 10面
2	プロギアの嵐(ギャンブラー)	71,487,870	十条の末裔回田	2-5 α
3	ストリートファイターZERO3↑(ガイル)	2,471,000	ZARIA-HMV 頭痛が～	ALL 家が近い♡
★	ファイティングホーク	2,051,550	T^3-CYR-基板持参	ALL 連付
5	スペランカー	999,900	死刑にしてして～♡	6周目3面で達成

ゲームセンターアレックス

埼玉県浦和市高砂2-8-16　☎048-822-8438

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	290兆2492億4820万9600	両替士	ALL 連付 4面 63.5兆
★	ミスタードリラーG(タイムアタック)	37"65	YAS	ALL 連付 タイゾウ
3	ギガウイング2(チェリイ)	7京7942兆2891億6484万0360	つゆだく野郎-S.Q㊙	ALL カーマイン-1000兆ぐらい
4	ギガウイング2(ラルゴ)	7京1202兆5288億2077万4210	アルカード始めました	ALL 連付 ヴィーダシュタント
5	ミスタードリラーG(アメリカ)	1,130,035	閉店記念(北極スコア出なかった人)	ALL 連付

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2丁目6番11号　☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッションスペシャル	2,333,880	G☆S	ALL Z 92-95-90
2	デカスリート(走り幅跳び)	9m51	MAX	
3	デカスリート(砲丸投げ)	25m09	AGO	
4	マジカルドロップ3(すごろく)	9,999,999	作業プレイ	打ち切りゲーなのでどうでも良い
5	ミスタードリラーG(北極)	2,069,420	穴ウメ	9'24"60 残1 プチ

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1　TMビル1F　☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	64,806,200	オヒョイの脳内CM(セインカミュ出演)	2-5
2	バカバカパッションスペシャル	2,602,640	椎生君	ALL 96%-98%-98%
3	ミスタードリラーG(エジプト)	2,011,395	この場所の真の名はミッペハチェン坂だ	ALL プチ 連付 10'25"81
4	燃えろ！ジャスティス学園	1,608,600	トリーシャちゃん♡-YAS	ALL バツ、もも、恭介
5	戦国伝承2	607,100	GDP-DEB㊄ 罰ゲーム実施中	ALL 連付

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49　熊谷駅前ビル1階　☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	7京6397兆6436億4958万2900	TSL-KCR	ストーク RF ALL 青葉台
2	ギガウイング2(カート)	7京6470兆1768億2910万7770	CORE	雷迅改 RF ALL 青葉台
3	ミスタードリラーG(エジプト)	2,040,330	CDR	アタル エアALL ノーミス 10'58"23 青葉台
4	BMⅡDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	8,935	YULI	EX OutPhase 熊谷
5	BMⅡDX 5thスタイル(トランス)	6,767	KBYS	EX TRANCE 熊谷

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17　東四ビルB1F　☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	2,294,400	戦国人	ALL 連付 1周117.5万
2	ストライカーズ1945Ⅱ(P-38 ライトニング)	3,010,600	FEA-TND	ALL 連付
3	ガンバード2(タビア)	1,440,100	毎月、穴ウメだけで、かなり大変です。	2-3 連付
4	レイブレーサー(初級)	9'07"914	というわけで…スコア及び、	T.T 12周設定
5	レイブレーサー(上級)	13'11"559	スコアラーさんを、大募集中です～!!	T.T 12周設定

ファンタジーゾーン夢ランド

北海道旭川市大町1条3丁目　オークビル2F　☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	16,262	S.A	ALL 撃墜45 MS14S
2	ミスタードリラーG(インド)	660,705	SIN	ALL 500m
3	燃えろ！ジャスティス学園	2,532,700	Dr.ダークネスイリュージョン	ALL ゆりか、委員長、ひなた
4	エスプレイド(相模 祐介)	20,529,470	PEI	ALL 残♡×2
5	ストライカーズ1999(X-36)	2,061,100	CD買いまくり	2-8 MAX93

ゲームインダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3　駅南ビルB1F　☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	キーボードマニア3rdMIX	5,373,897	MSX	ALL リアルモード
★	ギターフリークス5thMIX	299,445,000	JTK	ALL スタンダード
3	ドラムマニア4thMIX	379,856,600	.84	ALL スタンダード
4	BMⅡDX 5thスタイル(レギュラー)	5,867	END	ALL
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(連邦)	10,235	IKM	ALL ガンダム

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6　タベイヒルB1F☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	BM コンプリートMIX2(テクノ)	2,251	bind	
2	ソニックウィングス2(A-10)	1,232,500	postfix	2-2 連付
3	ソニックウィングス2(FRS2)	1,180,000	emacs	2-2 連付
4	ソニックウィングス2(F-15)	1,243,700	ipchains	2-1 連付
5	ガンバード2(アルカード)	1,756,200	nslookup	2-3 連付

釧路スガイ ゲームブルブル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2　☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	DDR 5thMIX(シングル)	162,587,494	婆光人 まっく=ごえ	ALL マニアック 祭×3 GREAT32 全曲コンボ
2	BMⅡDX 5thスタイル(ナオキ)	5,405	KING	ALL ランダム 2542-321-34-3-18
3	BMⅡDX 5thスタイル(トランス)	6,676	KING	ALL ランダム 3204-268-19-2-27
4	BMⅡDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	9,053	KING	ALL 4282-489-13-7-25
5	ストライダー飛竜2	17,250,000	DORA ZA KID(自己ベ～)	ALL 連ナシ SS×4 S×1

■ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先　hi_score@arcadiamagazine.com

※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします。

■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/　■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/　■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/　■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

●レタスフ02(北海道)
「なめんな」と「ベイビー」の使い方が悪いと店内でオヒョイに説教されますのでお気を付けください
by㉚J/DEB君の住所を探ろうとしている不審者がいる様です。止めて下さい。byF-1関係者

●ハイテクセガ盛岡(岩手県)
新作入れてぇ(涙)ちなみに今月は三国戦記(初代)がブームでした。

●ゲームセンタードリーム(宮城県)
戦国人様、FEA-TND様、及び、ネーム欄をくれた、某氏。ありがとうございました
by店員108号

●ロッキーワールド仙台店(宮城県)
今号からスコア担当者がかわります。この号が出ているあたりには元担当者は姿をくらませていると思います。今まで来店してくれた常連さんに感謝です。

●ゲームセンターアレックス(埼玉県)
当店は6月24日を持ちまして閉店しました。今までにスコアを出してくださったスコアラー、常連の皆様、どうもありがとうございました。

●ゲームインダイエー(千葉県)
MSX様、JTK様、ひかる様、新チルセッション大会優勝おめでとうございます。&おつかれさまでした。byIKM㉕

●ゲームセンターB-1(千葉県)
スコアの集まりが悪いので、泣きそうです。誰かお助けー。

●トライアミューズメントタワー(東京都)
暑い夏がやってまいりました。当店4Fもいろんな意味でアツいです(汗)。先日のXやらガンダムやらの大会に参加された皆さん、お疲れ様でした。また来てくださいネ。by2000万パワーズ@一人

●東京レジャーランド小岩店(東京都)
大好評につき、ガンダムを8台に増台しました。スコアラー及びゲーム好きの方々の御来店、お待ちしております。

●プレイシティキャロット巣鴨店(東京都)
巣鴨PSO人口も増え、深夜みんなでオンラインしてます。9~10~10前後にいますのでよければ遊びにきてね。巣鴨のナイス害達がお待ちしております。
byこまつゆ親衛隊

●ゲームインみとや 三河島店(東京都)
みとや用語1)ばばあ……チュ●リーのこと。
②堅ばばあ……ロ●ゲのこと。防御力があるから。
③若ばばあ……さ●らのこと。声がオバサンだから。
④本ばばあ……ロ●ズのこと。本物だから。特に真空波動拳。

●大久保アルファステーション(東京都)
当店では毎月2回(+α)ゲーム大会を開催しています。夏の格ゲーラッシュに向けて腕を磨きに遊びに来てね。ちなみに関係ないですが、ジョジョファンの方のご来店は精神的に歓迎しています。

●GAME BOSS(神奈川県)
VF4、鉄拳4、カプエス2と今から発売がたのしみです。

●マットマウスパートⅡ(神奈川県)
「斑鳩」入荷確定です。これが載るころには出てるのかな? ぜひ遊びに来て下さい。……VF4は?

●夢空間ファンタジー(長野県)
Ⓕ氏という偉大なスコアラーを失ってしまい困っています。だれか茅野に引っ越して来て下さい……ってゆーか帰ってきてーⒻ氏ー!! by常連一同+店長

●GAME CONDOR 駒形本店(静岡県)
夏ですねぇ、今年後半は久々にビデオゲーム復権の兆し!? ただし気になるのはそれらのお値段。メーカーさんには一考して頂きたいモノです。オールドからニューゲームまでクーラー効かせて待ってます。

ゲームインみとや 三河島店
東京都荒川区西日暮里1-37-17 ☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 4thMIX(スタンダード)	298,876,300	CYA	ALL
2	BMコアリミックス (リズミック)	2,944	はれんちっく	ALL
3	ミスタードリラーG (インド)	660,920	9MAさん	ALL
4	ミスタードリラーG (アメリカ)	1,096,730	9MA君	ALL
5	ミスタードリラーG (インド)	631,450	9MAどん	ALL

アミューズメントフォーラムモア
東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル ☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンキーボール (初級)	187,024	SSP-皿瀬きつね	ALL EXなし
2	モンキーボール (中級)	773,776	ODZ	ALL EX3 永パ?
3	サイヴァリア リビジョン	188,319,900	X-Dバグって-400万 TFC-ISO	ALL 2ミス -1200万
4	ナイトレイド	4,353,503,770	KNN-左上	ALL
5	プロギアの嵐 (ミリタント)	50,825,860	T氏 ファンクラブ	β使用 2-4 1周目で一悶着

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンキーボール (初級)	176,878	VRG	EX3 ALL
2	モンキーボール (中級)	693,996	VRG	EX5 ALL
3	ポップンミュージック6 (エキスパート)	348,149	ポボス	セレクション 1
4	プロギアの嵐 (ミリタント)	62,736,880	エキサイト天狗 MJN-T.Y	ネイル 2-4
5	ギガウイング2 (チェリイ)	8京1224兆6493億 7765万0820	えぬえす	RF ALL 残0 B1 紅茶パワー炸裂!

Jogo江古田店
東京都練馬区旭丘1-71-10 ☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイター ZERO3↑(ディージェイ)	6,036,400	ディージェイ	ALL 連付 ノーマル
★	ストリートファイター ZERO3↑(フェイロン)	5,683,300	恥さらし	ALL 連付 ノーマル
3	ストリートファイター ZERO3↑(T ホーク)	5,231,600	クラゲ帽子	ALL 連付 ノーマル
★	プリクラ大作戦 (クララ)	57,205,000	LKR	ALL 連付
★	プリクラ大作戦 (キララ)	55,095,900	LKR	ALL 連付

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ナイトメアインザダーク	40,810,400	えいちけー	ALL
★	ギガウイング2 (カート)	8京2503兆4403億 3013万4770	TFC-ISO	ALL B×2 予選 1.96京 連付
3	ガンスパイク	2,080,800	ひろせ	ALL ロックマン
4	ゼロガンナー2 (ホーカム)	2,184,150	987	2-5ボス ホーカム
5	ゼロガンナー2 (コマンチ)	1,876,650	ひろせ	コマンチ

ゲームセンターB-1
千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F ☎0471-44-5597

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ (6番装備)	5,068,600	サッサ	8-9
2	ミスタードリラーG (インド)	672,575	はいきんぐ	タイゾウ ALL
3	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	3,138,000	MIT	ALL 残機3 ボム8
4	ストライカーズ1999 (AV-8 ハリアー)	2,948,000	あと6万N.I	ALL 残機3 ボム8
5	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS	8'46"81	TEN	ALL S9 ST SK

タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング2 (チェリイ)	8京5196兆8058億 9850万1160	T³-CYR-WIZ	ALL ストーク
2	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	74,440,240	いまいち S.B	ネイル 2-4
3	怒首領蜂 (Cタイプ)	675,671,740	John Doe	ALL 残2 ショット強化
4	ゼロガンナー2 (アパッチ)	1,194,450	弱え~情けね~っゲームセンターア~ッらし	7面 おれの勝ちだ
5	ストライカーズ1945 (P-51 ムスタング)	2,104,900	中野龍三	ALL

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14 ☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	BMⅡDX 5thスタイル (フライハイ)	5,294	おはる店長ちくわ♡ お手伝いも大変です。	AAA
2	BMⅡDX 5thスタイル (レギュラー)	6,010	おはる店長ちくわ♡ ケーキの種類分からん!	AAA
3	BMⅡDX 5thスタイル (ナオキ)	5,270	おはる店長ちくわ♡ ソフト作り面白いよ!	AAA
4	BMⅡDX 5thスタイル (トランス)	6,404	おはる店長ちくわ♡ あんまりいぢめないで!	AAA
5	BMⅡDX 5thスタイル (アウトフェイズ)	8,130	よどさん4103	AAA

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ナイトストライカー (Rゾーン)	96,732,580	HOLiNO	ALL パシフィスト Rボス空飛びすぎた。
2	ナイトレイド	4,625,227,660	師匠ぜいトレ? がんばって!	ALL 自分弱えいです。なつかしー
3	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	103,445,280	通りすがりの四ツ葉	ALL チェーン 残2
4	プロギアの嵐 (ミリタント)	170,293,250	中野さんどこですか?	ALL 残6
5	バズLET	196,660	LOG	ALL フルコンボ

大久保アルファステーション
東京都新宿区百人町2丁目17-2 アルファビル6F ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2 (ロミ)	7京9162兆2072億 4045万1360	higeのSか?	ALL スパロー 1500万落ち死
2	ストライカーズ1945Ⅱ (疾風)	3,135,300	M.T.	ALL 残2 B7
3	パワースマッシュ	6,311,634	A.K	ALL Thomas Johansson
4	ティンクルスタースプライツ	2,939,469	KUM君	ALL メヴィウス
5	ゼロガンナー2 (ホーカム)	1,245,350	LOH	1-7

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐 (ミリタント)	98,721,570	1-3、2-2で死亡 てきとーISO	ALL 残2 ネイル 1周3700万
2	ゼロガンナー2 (ホーカム)	2,601,900	㊙アニメ化。ぢたま㊙今度おごれ~!	2-7 1周 167万
★	ミスタードリラーG (インド)	683,815	あと3000点 TFC-ISO	ALL 200m 突入 7.0万
4	シャカっとタンバリン!もっとノリノリ新曲追加!!	13,634,480	HCM-鎌倉	ALL マラソン
5	ストライカーズ1999 (AV-8 ハリアー)	3,186,400	ラスボスでNB	ALL

ゲームコーナーフジ
東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	17,006,610	サビーニ (口だけ)	ALL 連付 トリ-297万
★	線脳 (VS CPUモード)	61,964,680	まる	ALL 電パ
3	ライフフォース (1P側)	10,000,000+α	IMO	17-1で達成 残×20
4	ライフフォース (2P側)	10,000,000+α	チャチャ山本	17-4で達成 残×4
5	バックランド	25,481,190	G.M.C. なかっぴ	10万エブリ

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	11,875	ウエさん(マチルダ少尉)	ALL ㊹44 評価ニュータイプE ガンダム
2	蒼天龍	456,000	MBD-AKI	ALL 全面100% ボーナス 1ミス
★	スタントタイフーンプラス	4,260,010	K.A	スコアアタックモード ALL AT 上級車使用
4	ミスタードリラーG (エジプト)	2,085,570	スコアラー募集中! DOH-R®	ALL 連付 ホリタイゾウ 8'55"96
5	ミスタードリラーG (北極)	2,119,585	Lee	ALL 連付 ホリアタル 10'23"40

池袋プレイランドラスベガス&上福岡プレイランドカーニバル
東京都豊島区西池袋1-22-4 信和ビル1F ☎03-3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アームドポリスバトライダー Ver.B	17,215,850	電波師匠	ラス面終了 電波使用
2	プロギアの嵐 (ギャンブラー)	35,046,500	電波1号	2-3 A-γ フクダ×1
3	ミスタードリラーG (エジプト)	2,101,250	電波4号	ALL オヤジ×4
4	ミスタードリラーG (北極)	2,138,595	電波3号	オヤジ
5	ぐわんげ (シシン)	19,761,059	電波2号	ねこ終了 スコアは全て上福岡

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	13,193	白いウサギ	ガンダム CPU50 ALL ニュータイプE 大佐
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオンチーム・連邦)	25,929	たつぼう& ひろあきたん	ガンダム×2 CPU31/32 ALL ニュータイプC×2 大佐×2
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	12,660	赤いキツネ	シャアゲル専用 CPU44 ALL ニュータイプE 大佐
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	26,192	赤いキツネと緑のタヌキ	シャアゲル+ゲル CPU35/22 ALL 少将/中佐
5	モンキーボール	584,486	ミリアたん♡	ALL アイアイ EX行けず

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/ ■GAME BOSS http://gameboss.net/ ■アミューズメントパークNASA http://www5a.biglobe.ne.jp/~nasahp/
■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997 ■ナムコ プレイシティキャロット松本店 http://members.tripod.co.jp/pccarrot/index.html

●ゲームプラザトンガ王国(愛知県)
今月は申請が多くて、全部載せられませんでした。ゴメンね～。

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
もう夏ですね。今年の夏は「VF4」あり「鉄拳4」あり「CvsS2」ありでピットインも熱くなりそうです! それからKOF98全国大会予選に参加していただいた皆様、ありがとうございました! 決勝大会にコマを進めた方々、がんばってください。
by店員AO-

●GAME-COLLEGE(愛知県)
最新ビデオゲームALL¥50- BM6、鉄拳4、VF4、ポップン6等……ゲーム大会毎月やってるよー。

●遊ingポイントセオラ(滋賀県)
夏休みは遠征シーズン(?)です。機会がありましたらお立寄りください。ライバルはおすすめできる食べる所が少ないことか!?

●GAME'S MILK(京都府)
ナイトレイドでレバーを回しすぎてアストロ筐体を32cm動かした「そうか」氏あなたがナイトレイドの王者です。まさに「ナイトレイダーそうか」。P.S.フセイン様剣聖教入信ありがとうございます。
by担当一同

●タイトーインスタジアム(大阪府)
この号が出る頃にはBM6出てるかなぁ……なんでもいいのでニューゲー希望!

●ゲームストリート ミルカトル加納店(和歌山県)
夏本番! だがしかし外より内がアツいぞミルカトル! VF4の八月上旬を筆頭にガンダムの全国大会まで! その他にも話題の新作がマジで!? ってレベルで激入荷するぞ!!!

●スーパーヒーロー倉吉店(鳥取県)
ついにVF4が…どんな人達が店に戻って来るのでしょうか? 遠征にもガンガン来てくださいね!! 今年の夏は大忙し確定っス。byらっきょパイ

●えの木(高知県)
この号を持ちまして、当店初の女性全一スコアラーが誕生しました。ドリラーの腕はオーナー夫人が上です。あと「食べたら対戦が強くなる、スコアが伸びる」バーガーの生産が中止になりました。

●ビッグプレイランド(愛媛県)
仙人へ サ○イ○ル野郎何巻がないの? JANの奴そろってしまったんだけど。こっちまだ残ってる。YUK(すけなべ)

●モンキーハウス本館(福岡県)
ウルフルズの新曲いいですね。by常連一同

●友・遊ランド(福岡県)
この号が出る頃には、新作が入っててスコアも充実するといいのですが……大丈夫だよね。ひめへ。毎月スコアありがとう。MODA氏にも感謝! です。

●プラボ浦上店(長崎県)
鉄拳4入ったらまた毎月大会やるよん。店長
只今ガンダム大人気。飛び道具千五百点。ハッピーになれるよ。マジック禁止! か～っぺっ! P.S.今回若手が頑張ってくれました。これからもBANBAN頑張ろう! 紳士への階段プラボ浦上店

●ゲームプラザ・ショールーム(熊本県)
KOF98全国大会予選に参加してくださった皆様、ありがとうございました。ビデオゲーム一本だった当店にも、スロット、BM系大型機多数入荷。時代の流れってやつですかね。(遥)

●ゲームスポット大橋(長崎県)
新規ハイスコアラー大募集中です!! スペース空けて待ってます。bySPOT-KEN

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島)
現在店内でシューティング祭りというイベントをやっています。エスプレイドやグラディウスⅣ、スターフォースなどの全10タイトルのスコアバトルです。興味ある人はぜひ参加を!

●プレイシティFUNFUN店(鹿児島県)
今号が出ているときは鉄拳4が入荷しております。今年の夏はビックタイトルのゲームがぞくぞく入荷予定です。また、のんびりゲームをするならダイナミックゴルフがおすすめです。友達との対戦も熱い。

ファイブオー 津店

三重県津市浜三丁目15-2　ディアホームズ志とも1F　☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Cタイプ)	690,799,700	JYA	ALL 残×3 レーザー強化
2	R-TYPE	1,111,400	DAN	ALL
3	19XX(ライトニング)	7,692,200	とよQ	ALL 残×3
4	19XX(靂電)	7,483,500	とよQ	ALL 残×1
5	ナムコクラシックコレクションVol.2(ディグダグオリジナル)	233,130	SKM-地上絵㊗	ALL 残×1

GAME CONDOR 駒形本店

静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	2,025,000	RYO-AMK	2-6(5機設定)連付
2	エスプレイド(J-B 5th)	47,362,490	美作党員11号 USM-水瀬ケロP	ALL EASY 5機設定 200万エブ、2ミス 終了時2250万
3	プロギアの嵐(ミリタント)	25,317,370	少しやる気出た。E.Y	2-2 ガンナーβ 1周目450万落ち
4	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	13,870,340	ジャッキー、肉体派から演技派転向?	1号機 ALL B押し
5	バツグン SP.Ver.	75,393,310	西塔恵 いかん絶息している。	A TYPE 全4周ALL

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城 1009　久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	61,251,330	だるい	2-5
2	プロギアの嵐(ミリタント)	70,286,770	R.	ALL
3	ギガウイング2(リミ)	8京0241兆8558億3790万6680	穴うめ6/6	ALL 予選1.5京
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	627	K.S	ALL アンディ、マリー、京、庵
5	上海 万里の長城(北京)	702,260	だるい穴埋め	ALL

遊ingポイントセオラ

滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・連邦)	32,088	かっとび マンホール軍曹&アイボン少尉	ALL ガンダム×2 N.T- B&B
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	30,012	かっとび マンホール軍曹&アイボン少尉	ALL Sゲルググ ゲルググ(ジオング)
3	ギガウイング2(カート)	8京1242兆7370億9097万9200	3面死ね～ OH!!	ALL 連付 R フォース
4	ギガウイング2(ロミ)	7京8259兆2644億5471万8350	O.Z	ALL 連付 R フォース
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(ロック・ハワード)	4,515,000	リュー	ALL

ゲームプラザトンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8　第一Uコーポ1F　☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	14,690	どこでもマンニョ いつでもマンニョの相原	ALL ガンダム ニュータイプC
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(ジオン)	14,795	マンニョ帝国総支配人マンニョさん	ALL シャアゲルググ
3	ゼロガンナー2(ホーカム)	2,153,550	ザク	2-5
4	ギガウイング2(チェリイ)	8京0172兆8530億6957万9290	ちぇりまにーMTK	ALL ストーク 連付 8.6京は無理!!
5	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,540,420	とっとこナム太郎	ALL 連付

アベニュー北口店

山梨県甲府市中央1-12-3　☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ(上級)	355.01	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(初級)	277.78	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(練習)	161.75	NGP-ANP	ALL
4	ドラムマニア 4thMIX	312,792,350	UGU(大津将敬)	スタンダード 3曲ALL +EXTRA
5	DDR 5thMIX(シングル Cコース)	206,370,478	takara	4曲

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラーG(宇宙)	8969m	JIN	ホリンガーZ 16,925,630pts
2	大工の源さん(旧Ver)	1,431,600	ANA魂駄	ALL 残3
3	プロギアの嵐(ミリタント)	64,683,430	わがままフィリップ	2-5
4	パンチマニア ～北斗の拳～	98,521,000	郡聡志 S.K	最上級
5	ストリートファイターⅡ(本田)	1,746,100	また来月～	ALL レバー連 D×57 爪×2 サガ・ダル落ち

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	11,189	アムロ・レイ	ガンダム 47機 ALL
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(チーム・ジオン)	16,596	赤い彗星 ガリィ	シャアゲルググ ザク
3	ゼロガンナー2(ホーカム)	678,950	KAM	1-6
4	ミスタードリラーG(アメリカ)	1,016,645	RIE	ホリンガーZ
5	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	489,150	RIE	

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	モンキーボール(初級)	188,940	NST-次回はペンギンボール希望-AOM	ALL
2	ナイトレイド	4,723,755,170	K.S	ALL
3	ワイルドライダーズ	1,121,574	BAK(ばか?)	完走 ケイト
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	9,915	大魔導kenji	ALL シャア専用ゲルググ
5	ミスタードリラーG(宇宙)	4111m	AAF	4,026,105pts ホリンガーZ

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナイトレイド	0	全国103TENのみなさま(偽)	ニアゼロ ALL 連付
2	バーチャストライカー3	+15	B M W	ALL デンマーク
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	37,484	たけろんそん、西岡	ALL シャア専用ゲルググ×2
4	マイティ・パン(ツアー)	7,887,200	まJU.COM 宇多田の人ではない?	連付 57面 9面5万ロス…
5	オーダイン	1,315,220	フセイン氏のスーパープレイヤー列伝希望!!	ALL 連付 729,700 クリスタル

GAME-COLLEGE

愛知県長久手町山野田628　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	43,571,090	ROM	γ式
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(ジオン)	14,949	SHT	シャアゲルググ
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヤン)	8,927,400	SHT	
4	ゼロガンナー2(アパッチ)	1,657,700	DEB	
5	メタルスラッグ3	7,914,060	BB	

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7　セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(マリオン)	5,021,200	打倒KMR	ALL 連付
★	ぷよぷよSUN	1,777,528	クソゲー研究家見習い助手	ALL ふつう
3	バーチャストライカー3	+22	不良社員M.S	ALL
4	スポーツジャム	89,700	L.BのN橋	ALL
5	燃えろ!ジャスティス学園	2,212,800	L.BのN橋	ALL もも、ザキ、雹

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23　コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マイティ・パン(ツアー)	7,814,200	宇多田ヌケル(ヌッキー)	ALL 残0 連付
★	マイティ・パン(エキスパート)	1,278,800	咆哮野郎-まJU	ALL 連付 S5-53万 S9-122万
3	ストリートファイターZERO3↑(フェイロン)	5,049,100	肉棒 ～ミートスティック～	ALL 連付
★	ライデンファイターズ(雷電Mk-Ⅱ)	53,017,850	バドワイザー仮面2号	ALL 連付
★	ストライカーズ1945(メッサーシュミット)	2,283,400	PPR-KTL-IZK	ALL 連付

アイリン夢空間

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンキーボール(初級)	188,106	チョビ	ALL EX3までクリア
2	モンキーボール(中級)	824,548	チョビ	ALL エキストラ無し
★	モンキーボール(上級)	326,328	チョビ	ALL EX3
★	プロギアの嵐(ミリタント)	171,541,590	カリスマスコアラーあ～ちゃん	ALL 残6
★	スラッシュアウト(スラッシュ)	18,057,248	極・穂積スラッシュ	ALL

夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ(賀茂 源助)	44,960,812	Ⓕ氏に捧ぐ! -らくすけ-	ソフ連のみ ALL B×5
2	エスプレイド(相模 祐介)	28,654,880	また来てね、Ⓕ氏! -F.M-	ソフ連のみ ノーミスALL
3	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS	8'39"41	NSZ	m 228,034
4	テトリスプラス(エキスパート)	178,600	あすたろと! Ⓕ氏、また来てねー!	ALL
5	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	22,271,850	-F.M-	ALL

ゲー事典
■アイリン夢空間 http://www ai-rin.co.jp/　■ゲームプラザトンガ王国 http://www1.ocn.ne jp/~nmt/tonga/　■GAME COLLEGE http://www.college1.co.jp/
■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm　■GAME S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/

スーパープレイヤー列伝 ～ハイスコアラーの横顔～

第5回　両替士

ハイスコア全国集計でトップに輝く凄腕のプレイヤー達。彼らはどんなことを考え、どのようにゲームをプレイしているのだろうか？　今回は「ギガウイング」にこだわりと執念を見せ、記録を更新し続けている「両替士」氏にインタビューを行なった。

自分が納得のいくところまで、とことんやっていこうと思います

スコアネーム：両替士
ライデンファイターズJET、ギガウイングで全国トップを獲得しているプレイヤー。ギガウイングに関しては、いずれ全機体をやるとのことだ。

—まずハイスコアを狙うようになったきっかけを教えてください。

両替士　大学で上京して、住み始めた場所の近くのゲームセンターでマネーアイドルエクスチェンジャー（※1）のすごいプレイを見たことが、ハイスコアを意識するきっかけになりました。のちにゲーメストのハイスコア欄を見てその人が全国トップのSAL（※2）さんだと分かったんですが、そのプレイ内容のすごさはもちろんのこと、ゲームに対して真剣に取り組んでいる姿勢にも感銘をうけました。

ああ、この人は本当にこのゲームが好きでやっているんだなと感じて、自分もゲームにこういう風に取り組んでみたい、そう思ったんです。

—その後初の全国トップを獲得されたのが、ライデンファイターズJET（以下JET）ですね。

両替士　ええ、JETで関東近辺のハイスコア集計店を色々回ってみて、一番いい環境だったジャック&ベティ日吉店に通うようになりました。最近までそこでゲームをやっていたんですが……。残念なことに閉店してしまいましたね。JETでスコアを狙っていたときも常連のある人に「もっと後半面も練習したほうがいいよ」とアドバイスをしてもらったり、全一クラスのプレイを色々見ることができたり……と、いい思い出が多かったです。

—JETでスコアを狙っていて苦労された部分は？

両替士　そうですね、まず捨てゲーが多くてお金がかかりました。まあカスリ点（※3）の比重が大きいのでしかたない事なんですが……。あと途中で失敗すると後半面が練習できないのも困りましたね（※4）。高いスコアを狙ったプレイをすれば月に1回クリアできるかどうかっていう、繋がりにくいゲームですよ。

集計始まってからしばらくは大阪のAX-OMH.Y㊎氏（※5）がトップを取っていて、こっちがスコアを伸ばしても常にH.Y氏が上をいっていて負け続きでした。くやしかったですけど、あきらめずに続けていましたね。

そんなある日「大阪で1億7800万点出てるらしい」と、自分のベストより高いスコアの噂が飛び込んできたんです。ああまた負けかよって思うと同時に、ここで負けたら一生自分には全国トップは取れないんじゃないかって気持ちが出てきて、そこから集計締め切り日までの4日間、本当に真剣な気持ちでJETの筐体に張り付きました。

さっきも言ったようにかなり繋がらないゲームなのに、気力がみなぎっていたおかげか、その4日間、毎日1回はクリアできて順調にスコアを更新することができたんです。

今思い返しても、あのときの後先ない気持ちで頑張ったというのは、貴重な経験です。

—その締め切り時点のスコアで初の全国トップに輝いた訳ですね。

両替士　そうです。でも蓋を開けてみると、その噂の大阪のスコアは実際には出ていなかったんです。

—ガセ情報だったのですか？

両替士　そうです。でもそれを聞いて頑張ったから、トップを取れたわけですし……。ガセ情報でも自分に力をくれたっていうか、ああいう気持ちになれてよかったと思っています。

—そのあとギガウイングに移行したわけですね。

両替士　そうです。JETがあまりお金がかかりすぎるんで、息抜きにちょうど新しく入荷してきたギガウイングをやっていたら、これがおもしろくて。このゲームを知らない人から見たら、倍率が大きい大ざっぱなゲームに見えるかも知れませんが、実は細かい部分が重要でいろんな工夫が点数に繋がるんです。

ギガに関しては、心の底から納得できる点数が出るまでやめるつもりはないですね。

—今他にハイスコアを狙っているゲームはありますか？

両替士　ストライカーズ1999のステルスをやっています。今出ているスコアは相当高いと思いますが、高いからこそ抜いてやるという気も強くなります。他にもゼロガンナー2とか、1944、ドラゴンブレイズなど、やりたいゲームはたくさんあるんですが、時間がなくて。同時にやれるゲームの数は3つが限界ですね。

—最後にあなたにとってハイスコアとはなんですか？

両替士　人とも競えるし、自分一人でも記録に挑戦できる、世の中の他のものに例えるとギネスブックのようなものですね。ギネスでも色々な人が色々なものに挑戦していますよね。あれと同じようなものだと思っています。ライバルがいれば張り合いもでるし、もし一人でも自分への挑戦ができますから。

—本日はどうもありがとうございました。

取材協力：jogo江古田店

※1　1997年フェイス製。NEOGEO。硬貨をくっつけてより高い金額に両替していき、500円玉を2個以上くっつけて消すというルールのパズルゲーム。
※2　同ゲームだけでなく「レイダース5」、「テトリス・ザ・グランドマスター」のビッグモードなどでも有名。
※3　主にシューティングで自機を敵弾に近づけると、得点が加算されるボーナスのこと。当然危険で、これを狙うとミスが多くなる。
※4　クリアした面の成績で、進む面が変わるシステムのため。
※5　アババ天神橋店(大阪)を活動拠点とするハイスコアラー。「天地を喰らうII」の全キャラ最終記録を保持するなど、現在も多岐に渡って活躍中。

ジャスコ川西店プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ3	10,223,360	T・D久保田	ターマ エリ ALL 連付 SS×4 S×1
2	ストライダー飛竜2	16,978,360	ラスボス	ALL
3	ぐわんげ(シシン)	42,632,590	うえごん	ALL ボム×4
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	3,566,700	10IN	ALL 穴ウメ EX紅丸、キング、ザンギエフ
5	ぐわんげ(賀茂 源助)	18,024,282	10IN	ALL 穴ウメ

ゲーマーズハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10　ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	82,357,830	日和だっしゅ♪	2-5 α
2	ミスタードリラーG(宇宙)	4546m	BNK2-RIA	ホリススム 4,758,910
★	BMIIDX 5thスタイル(テクノ)	4,665	電脳雑技団 YMG-©	659-1093-1019-901-993 もう無理
★	BMIIDX 5thスタイル(ヘブン)	4,603	電脳雑技団 YMG-©	DongTepo 1091
★	BMIIDX 5thスタイル(DJTAKA)	3,899	電脳雑技団 YMG-©	あと1点～。

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	BMIIDX 5thスタイル(レギュラー)	6,462	AGO-9	左手、強打！
★	BMIIDX 5thスタイル(ニューウェーブ)	7,278	AGO-9	もう、引退するわ…
3	BMIIDX 2ndスタイル(テクノ)	4,571	TOKU-3	山岸、1ヵ月滞納中…
★	ドラムマニア 4thMIX(スタンダード)	403,312,400	㊍	穴ウメ？
5	ポップンミュージック6	300,000	5人目 石川梨華派@あさぴ～	カントリー、ショウテン、キャンディー

ミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1　☎0/3 4/6-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	17,409	SHU@ ゲルググ大暴走中！	ゲルググ 39 A ALL
2	ギターフリークス 5thMIX(スタンダード)	246,179,600	APP@ 25億の壁は厚いィ～～～！	
3	プロギアの嵐(ミリタント)	35,811,950	ARL@ 暇をくれ～！	2周目3面 β式
4	ドラムマニア 4thMIX(スタンダード)	328,382,550	ASO@ ライトンは、、、(・∀・)イイ	ライトオンタイム3回+クラシック 100秒なし
★	ポップンミュージック6	374,870	KEN5@ とてもイイ記念になりましたぁ♪	セレクション1

星狩物語　岸和田店

大阪府岸和田市作才町1047番地　☎0/24-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	DDR 5thMIX(シングル Cコース)	167,725,497	もんじ	3曲 A5、速キ4、祭8
2	ゼロガンナー2(アパッチ)	938,100	ダイマル	1-7
3	BMIIDX 5thスタイル(ヘブン)	4,327	ELL	
4	BMIIDX 5thスタイル(ナオキ)	5,303	ELL	
5	ギターフリークス 5thMIX	326,488,300	DDT(YO5)	ボーナストラック HE_PLESS(EX) 全繋ぎ

タイトーインスタジアム

大阪府豊中市玉井町1-1-1 205号　☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	25,282,100	ROK(バイオマン)	2-2
2	燃えろ！ジャスティス学園	5,687,000	おつかれさまでした♪	ALL 流、恭介、ラン
3	ドルアーガの塔	1,362,160	MINA	ALL ZAP無し
4	BM コンプリートMIX2(ファイナルステージ)	2,986	DXY！	クリア
5	BM コンプリートMIX2(テクノ)	2,543	ジーク・ジオン！	クリア

ゲー事典
■GAME'S WiLL http://www.gameswill.co.jp/　■ネオアミューズメントa-cho http://www.aspirin.co.jp/acho/　■ゲームプラザキューティー http://www.ac.wakwak.com/~mito/
■星狩物語岸和田店 http://hello.to/hoshikari.co.jp/　■ミルカトル加納店 http://www.bc.wakwak.com/~eclipse-eye/millequatre/kanou.htm

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

ハイスコア集計に関する注釈
今回の集計機種の説明、部門別集計などの変更、注意点などをお知らせいたします。

■7/15締切から集計開始予定、またはルールが変更されるタイトル

●**怒首領蜂2**……【実戦・インターネットランキング】の2部門で集計。機体別集計は行いません。一番点数が高くなると思われる機体で挑戦して下さい。

●**ダイナミックゴルフ**……18ホールチャレンジのスコアで集計。必ずクリア時に店員、またはハイスコア担当者の確認を得てください。

●**ゼロガンナー2**……機体別【コマンチ・アパッチ・ホーカム】の3部門で集計。

■部門別・キャラ別・コース別集計などをせず、1部門で集計するタイトル

●**ガンバリッチ**
●**マンボア ゴーゴー**
●**スーパーメジャーリーグ**

■6/17締切から集計開始、またはルールが変更されたタイトル

●**ビートマニアⅡDX 5thスタイル**……これまでの集計部門に加えエキスパートコースの【ナオキ・トランス・アウトフェイズ】も集計しています。

●**スタントタイフーン プラス**……【初級・中級・上級】に関しては、旧バージョンと合同で集計しています。【スコアアタック】を加えた計4部門で集計。使用車は問いません。

●**ナイトレイド**
プラススコアのみ集計しています(マイナス、ニアゼロは集計しません)。

●**モンキーボール**
【初級・上級】の2部門で集計しています。ALLクリアであればEXステージの有無は問いません。

●**狙撃-SOGEKI-**
【ストーリー・シューティングレンジ】の2部門で集計しています。

■部門別・キャラ別・コース別集計などをせず、1部門で集計しているタイトル

●**カプコンVSエス・エヌ・ケイPRO**
●**シャカっとタンバリン! もっとノリノリ新曲追加!!**
●**ワイルドライダーズ**
●**ガンバリッチ**

■8/17締切から集計開始予定のタイトル

●**どきどきアイドルスターシーカー**……【どきどきアイドルモード・スターシーカーモード】の2部門で集計。

■部門別・キャラ別・コース別集計などをせず、1部門で集計予定のタイトル

●**ガンサバイバー2 バイオハザード コード:ベロニカ**
●**クラッキンDJ PART2**

ゲームプラザ・ショールーム

熊本県熊本市黒髪5丁目4-1　シマダビル2階　☎0905-082-8854

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コズモギャング・ザ・パズル	9,999,999	980	コズモ5439 ライン909 レベル499
2	ギガウイング2(カート)	7京3935兆2238億7014万1090	ワイルドスマイル WSM-Y S.333	ALL 雷迅改 3面 1.55京
3	バトルガレッガ(ガイン)	16,210,810	予定どおり♡ WSM-Y.S.333	ALL 連付 5面 1158万 勲章落ち
4	ミスタードリラーG(北極)	2,109,970	MH-	ALL 2ミス 連付 8'54"80
5	ミスタードリラーG(宇宙)	4257m	LOH-BVN-JFK	プチ 連付 XX5

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2　松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	1,339,200	SSS	ALL 99-98-99-99
2	プロギアの嵐(ミリタント)	68,606,160	店員さん	2-5
3	首領蜂(Cタイプ)	24,484,230	SSS	MAX109 2-5
4	ぐわんげ(柊 小雨)	40,104,140	5000万がぁ～(泣) DUO in代ゼミ福岡	ALL B×5 ライフ2 1/3 ヘタレ
5	コラムス'97	9,999	コラムス番長	LEVEL365

スーパーヒーロー倉吉店

鳥取県倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ(クエイド)	2,196,200	clever-ZAP	2-6
2	ドラゴンブレイズ(イアン)	1,816,900	clever-ZAP	2-4
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	10,347	D!? (味方にナギナタハメ)	ガンキャノン ALL NT.D CPUにトドメを持ってかれる
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	10,738	ディズニー チキンチキン	ALL ズゴック→シャアゲル
5	ギターフリークス 5thMIX	195,761,300	NEI	スタンダード

プレイシティ FUNFUN店

鹿児島県鹿児島市中央町32-34 ペガサスビル1階　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	BMⅡDX 5thスタイル(ナオキ)	5,192	SAWRYU	
2	BMⅡDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	8,031	TRIP	1-5 ALL α
3	プロギアの嵐(ギャンブラー)	16,155,640	NAGI-ASM-R	ボルトガル ランクSS
4	バーチャストライカー3	+20	YUL	シャア専用ゲルググ ALL
5	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(ジオン)	15,885	Nacht	

友遊ランド

福岡県大川市榎津水落62-1　☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	BMⅡDX 5thスタイル(ナオキ)	5,301	ますむ～	ALL
2	BMⅡDX 5thスタイル(トランス)	6,569	ますむ～	ALL
3	BMⅡDX 5thスタイル(アウトフェイズ)	8,596	ますむ～	ALL
4	ドラムマニア 4thMIX(スタンダード)	270,247,650	がちゃぴん(エセ高校生)	
5	ミスタードリラーG(インド)	303,890	JAMA 穴ウメやね	ALL プチ

ゲームタウンスピリッツ合同集計

山口県山口市中市3-3 ちまきや百貨店4F　☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	12,305	JUM	シャア専用ゲルググ
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	16,034	ABB&JUM	
3	プロギアの嵐(ギャンブラー)	34,691,420	YOU	2-4
4	プロギアの嵐(ミリタント)	28,875,700	YOU	2-4
5	ナイトレイド	1,105,927,300	Y.O	ステージ4 ホットプレイヤーズ

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1階　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	6京9119兆1565億9289万9289	MGD-T.T	ALL ストーク
2	ギガウイング2(チェリイ)	6京2889兆5807億4422万4010	S.O	ALL カーマインプラス
3	ギガウイング2(チェリイ)	4京0778兆0585億7563万0350	EDY	ALL ストーク
4	キーボードマニア 3rdMIX	4,055,732	D.D.D	
5	スターフォース	2,119,000	TEN	

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23　☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ミリタント)	44,568,240	KEN	2-5 連付 ガンナーβ
2	ストリートファイターEX2PLUS(ガルダ)	2,385,400	SPT	ALL
3	ミスタードリラーG(インド)	679,995	ビフテキエンジェル	ALL 連付 タイゾウ2'11
4	ミスタードリラーG(アメリカ)	1,128,055	ビフテキエンジェル	ALL 連付 タイゾウ4'39
5	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	12,693	666&ズラ	ALL 同付 ゲルググ、ギャン

えの木

高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ナイトレイド	5,443,646,580	3億落ち。 柾木	ALL
★	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	37,778	眠人3104& 彩季	ALL 総合S A シャアゲルググ×2
★	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	17,997	あと3点…。 TOR	ALL 総合A 中将 シャアゲルググ
4	燃えろ!ジャスティス学園	2,863,200	300万見えてきた。 白いモカキュ	ALL ゆりかオンリー 3プラトン 3回ミス
5	ポップンミュージック6(チャレンジ)	300,000	がんばりました♡ 猫のタマ	ALL

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	15,040	シンザト少将	ALL シャア専用ゲルググ
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(連邦)	11,210	シンザト	12面 ガンダム
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・ジオン)	13,640	シンザト&トシ	12面 ドム・ザク
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・連邦)	8,651	ヒロ&レビル	11面 ガンダム・GM
5	バーチャストライカー3	+18	ANN	アルゼンチン(+19,-1)

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3階　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プロギアの嵐(ギャンブラー)	44,346,740	SPOT-KEN	2-4 リベット
2	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(連邦)	13,047	SPOT-KEN	ALL ガンダム
3	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(ジオン)	15,283	SPOT-KEN	ALL シャアゲルググ
4	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン(チーム・連邦)	22,093	SPOT-KEN ゴッキー	ALL ガンダム ガンダム
5	機動戦士ガンダム 連邦 vs ジオン(チーム・ジオン)	24,724	SPOT-KEN ゴッキー	ALL シャアゲルググ ドム

ビックプレイランド

愛媛県松山市後桶又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ(ソニア)	1,421,900	エッキスメン@バツオ	2-5ボス死
2	ストリートファイターZERO3↑(ディージェイ)	4,294,100	ひげの王者 けいた	ALL X-ISM
3	ストリートファイターZERO3↑(フェイロン)	4,961,300	FAD-YUK	ALL X-ISM
4	ストリートファイターZERO3↑(ガイル)	4,676,600	PKN	ALL X-ISM
5	ストリートファイターZERO3↑(Tホーク)	3,625,000	スルーデビル滝田	ALL X-ISM

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
(アルカディア11月号掲載)は
8月19日(日)
までに出されたスコアで、
8月22日(水)
当日消印まで有効です。

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー2(アパッチ)	1,561,150	G.M.C. DURAN	2-2
★	ゼロガンナー2(コマンチ)	3,042,900	フセイン	ALL
★	マイティ・パン(ツアー)	8,704,200	G.M.C. T・H	ALL 連付
4	ストリートファイターZERO3↑(ガイル)	5,241,200	G.M.C. T・H	ALL 連付
5	マイティ・パン(パニック)	1,909,000	G.M.C. T・H	ALL 連付

ゲー事典
■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■プレイシティFUNFUN店 http://web9.freecom.ne.jp/~nagiunit/ ■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/
■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm ■サブカルチュア http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm

アルカディア 読者プレゼント

コナミ様ご提供

今号の「アルカディアデータベース」で、とうとうコックピット・アップライト部門のトップを奪った「ポップンミュージック6」。というわけでポップン6のポスターを今月も10名様にプレゼントするぞ！

4 ポップンミュージック6 ポスター 10名様

ナムコ様ご提供

2 『鉄拳4』グッズセット（トレーディングカード、マウスパッド） 5名様

みんなが待ちに待っている『鉄拳4』。一足先にグッズを大プレゼント！

『太鼓の達人2』の発売を記念して、はっぴを1名様にプレゼント。

※これはイメージ画像です。

1 『太鼓の達人2』はっぴ 1名様

貼っただけで部屋が明るくなるような『太鼓の達人2』のポスターを3名様に差し上げましょう。

3 『太鼓の達人2』ポスター 3名様

エスケイジャパン様ご提供

ゼンマイでぐるぐるデンプシーロールをする「はじめの一歩」のゼンマイフィギュアを一歩と鷹村のセットで3名様にプレゼント。

5 はじめの一歩 ゼンマイフィギュアセット 3名様

AM2 OF CRI様ご提供

7 鈴木 裕氏サイン入りDCソフトUS版「シェンムー」+ポスター 1名様

ももやんが「ビーチスパイカーズ」の大会でゲットしてきた、鈴木裕氏のサイン入りAM2研特製グッズ。こちらを合計3名様にプレゼント。

8 鈴木 裕氏サイン入り「バーチャファイター4」アルバムパンフ 2名様

コナミミュージック様ご提供

お馴染み新堂敦士さんの渋谷クラブクアトロでのライヴに、なんと3名様をご招待！

日時：8月30日（木）
18：00開場、19：00開演
※ライヴの詳細はP157参照

6 『新堂敦士』ライヴチケット 3名様

カプコン様ご提供

「バイオハザード」ファン&ガンシューファンにはたまらないガンサバ2ポスターを10名様に！

12 『ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ』ポスター 10名様

サミー様ご提供

11 「第二回 ギルティギア ゼクス フェスティバル 2001夏」入場チケット 10名様

「第二回 GGXフェスティバル 2001夏」が8月25日（土）に、東京 浜松町のニューピアホールで開催されるぞ！ なんと、その入場チケットをサミーさんのご厚意で、ど～んと10名様にプレゼント！

※日程の都合により、応募の締めきりは **8月8日必着** とさせていただきます。ご注意ください。

バンプレスト様ご提供

9 『スーパーロボット大戦』ジョイントフィギュアコレクション2 セットで3名様

フィギュア同士を金具で繋げることができるぞ。君は全種類繋げることができるかな？

10 ルパン三世 ツインマスコット 新ルパン編 セットで3名様

大好評のルパンシリーズ。今回はツインマスコットだ。この機会にぜひ全種類を手に入れよう！

編集部提供

14 ゲームボーイアドバンス 4名様

ゲーマーたる者、いつでもどこでもゲームをプレイしてなければいかんゾ！

今月で最後だ！ アルカディア特製ディズィーちゃんQUOカード。手に入れるラストチャンス！

13 アルカディア特製QUOカード 10名様

みなさんの熱い要望により実現した、折り目なしポスタープレゼントだ！

17 「カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2」折り目なしポスター 10名様

16 白井影二氏、西村キヌ氏、44氏、森気楼氏の寄せ書き色紙 1名様

凄すぎるぜ！ 今月号で対談された4先生が、それぞれナコルルを書いてくれた上に、サインまでしてある色紙を1名様にプレゼント！

15 ドリームキャスト 2名様

なんだかんだで話題作が登場しているので、やはり持っていたいよね。

締切 8月15日(水) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1～2カ月ほどかかることがありますのでご了承ください。

「何でもいいからくれッ!」
希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入してください。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

ポスター「ホットギミック インテグラル」

犬のおさんぽ
©SEGA/WOW ENTERTAINMENT INC.,2001

バーチャファイター4
(AM2 OF CRIセガ)

鉄拳4
(ナムコ)

CAPCOM VS. SNK 2
(カプコン)

斑鳩
(トレジャー)

式神の城
(アルファシステム)

盛り上がる格闘ゲームの夏！　3大タイトルの攻略情報をはじめ、「カプコン&エス・エヌ・ケイ 絵師座談会」の後編も掲載！気になるあのシューティングタイトルの続報もあるぞ！

攻略　モンスターゲート（コナミ）／プロギアの嵐（ケイブ/カプコン）／婆裟羅2（ビスコ）／クラブカート（セガ）／ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ（カプコン/ナムコ）／モンキーボール（アミューズメントヴィジョン/セガ）

紹介　パワースマッシュ2（ヒットメーカー/セガ）／犬のおさんぽ（ワウ エンターテイメント/セガ）／マンボ ア ゴーゴー（コナミ）／ホットギミック インテグラル（彩京）

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションR+」
「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■SNK作品全般
「超空間SNK」
sp_kof@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー&モノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。

もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意

色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm×5cmぐらい）。

☆データ保存について

セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。

※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！　圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けてください。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先

E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※10月号(No.17　8月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

11月号（No.18　9/29発売号）への投稿締め切りは……
8月20日(木)消印有効

12月号（No.19　10/30発売号）への投稿締め切りは……
9月19日(水)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：オレとケータイとアーケードゲーム

●携帯がその名の通り「携帯するもの」である限り、屋外アミューズメントと融合することは必至。電話の形態を超えた近い将来、それが財布になったりIDカード代わりになるその時に、ゲーセンが対応できないことは許されまい。今回特集を見ればその将来が遠くないことは一目瞭然だ。（猿渡）

●携帯が定期の代わりに使えるのなら、ゲーセンのクレジットにも使えるようになってほしいなぁ。脱衣麻雀であと1枚って時に小銭が尽き、両替中に終わって泣きを見ることもなくなるって寸法だ。今回の特集の撮影中に携帯が破損。メーカーの対応も代替機の性能も最悪。早く直せっつーの！（稲）

●VF.NETも楽しいけど、同じセガのモバプレにも期待。従来の形態にとらわれない課金ができるようになったり、セキュリティ性の高い認証システムによって、予想だにしないサービスが享受できる可能性があるからだ。風営法をかいくぐって刺激的なサービスを提供してほしいね。（杉田）

●携帯は、ゲーセンで待ち合わせの相手が来ないときの呼び出しに活用してましたが、他の使い方もあるんですね。どう広がるか楽しみです。オマケ：そうそうたる絵師達の展覧会「fanta_X」を7/27～29日ロイヤルサロンギンザで開催！　いや、ブランニューから頼まれたので。（[illegible]）

●ゲーセンでケータイを使って何かやる、というのは個人的には割と興味アリ。っつーか、モノによっては凄く面白くなると思う。でも、ゲーセンって電波の入りが悪かったり、不安定だったりでまずはそこを何とかしてくれって感じですが……。あと[illegible]（[illegible]）

●ネットゲーにおける他人とのコミュニケーションに似た面白さ、RPGにおけるアイテム収集に似た面白さ、そして格ゲーにおける反応・読み合い・知識・テクニックがぶつかり合う面白さ……。VF.NETとVF4は最強っていうか、無敵っていうか、[illegible]ですけど。（[illegible]）

●なかなかケイタイに出ないと評判の（？）自分。すぐに持ち歩くのを忘れるし、持ってても鳴ってるのに気付かないこと多数。その昔、バイブレーションONでポケットに入れといたのに気付かなかったことも……。[illegible]をプレイ中だったので仕方ないっすよね？（k）

●これまでは主に、タップセや桐太郎への締切り威圧攻撃に使われていた俺携帯。今は酔拳じじいとリンク中の俺携帯。俺がピンチの時、対戦相手に怪鳥の如く飛びかかる俺携帯。さらに敏感バイブレーションで援護する俺携帯。アンテナ3本立ちまくりの俺携帯。うっとり。（[illegible]）

●自キャラが待ち受け画面をトコトコ歩き回り、食事とフロと対戦の練習を要求してくる。そして、用があるとメールを配達し、たまにアイテムを拾ってくる。経験値が貯まると、勝手に全国のゲーセンに放浪の旅に出てCPUキャラとして登場する。そんなVF.NETも面白そうだ。（K）

●ケータイで遊ぶゲームは、よくできていると思う。が、ヘビーゲーマーの自分には少し物足りないゲームばかり。で、自分がケータイに求めているものはケータイ単体で遊ぶのではなく、他の媒体との連動かな。VF.NETとかね。あ、Airは買う一択で。（7月もう終わり!?　[illegible]）

●ゲーセンで脱衣麻雀をプレイ。セリフ付き脱衣シーン中、彼女から携帯にコール。「なんか女の声したんだけど。」いや～焦りました！　という独身男性に喧嘩を売るような後記が書けるように頑張っているのですが現実は厳しいようです母さん。じゃVF.NETで。（よく分かっていない荒川）

●小宮の携帯は、本誌のライターからかかってくると着メロで「リュウステージのテーマ（スト[illegible]）」が威勢よく流れ出し、画面にビシッとケンが現れます。フェイントですね。あるいは、ヴァリアブルコンビネーションですか。それもありでしょう。じゃVF.NETで。（[illegible]）

●俺のケータイはiモードじゃないドコモ。VF.NETの開始と今号の特集をきっかけに買い替えようかと思案中。それにVF.NETだけじゃなくセガモバも始まるしね。ウチの編集部からもケータイ向けに随時情報を発信したり、アルカディアクーポンと絡めたような企画が出せるといいな。（おじゃ）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　稲田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹[illegible]／鈴木宏[illegible]／河野[illegible]／[illegible]英明／貝田知明／[illegible]／荒川保／高橋誠／小沢正
■編集協力（五十音順）　伊藤[illegible]／[illegible]／MVP／OYZ／かずちん／吉まつちょ／キャサ夫／きらり屋／GrayZone／京報／COSPA／C-LAN／SHO／Joe／庄司卓／するする／[illegible]之字元帥／田渕健康／垂れ乳蔵竜／ちゃっきー／戸塚先生／DragonLEE／新丸一／[illegible]／ハチ／はまー／RED／福田桐太郎／ボスチキン／ももやん／ヤマダ課長&広報娘
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹律子／[illegible]明子（THINKS NEO）／荒井[illegible]（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　AM2 of CRI
■イラスト（五十音順）　足立真一／天野シロ／和泉みえこ／いづなよしつね／今井神／AKD／きらり屋／塩原パテオ／G=ヒコロウ／なりたゆみ／猫月戎時／ポポしじみ／みうらたけひろ／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋書／中村宣忠

月刊アルカディア 9月号 [No.016]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.016

第2巻 第9号 通巻第16号　平成13年9月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-09

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。また、回答欄がマークシート形式にかわって、記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 9月号【No.16】　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～63の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～63の番号の中から選んでください。

1 表紙：バーチャファイター4
2 式神の城
3 ～アーケードゲーマーも納得 ～VF.NET&携帯で遊ぼう!!
4 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2
5 バーチャファイター4
6 ブランニューアップデイツ
7 てあたり次第ゲームリスト
8 ゲームセンターマップ
9 アルカディアデータベース
10 魂を籠める者：Necca
11 鉄拳4
12 スパイカーズバトル
13 ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ
14 鉄拳4：技表
15 どきどきアイドルスターシーカー
16 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン
17 ゼロガンナー2
18 モンキーボール
19 プロギアの嵐
20 ロングランゲームズ ブースター：GGX
21 ジャンク新聞
22 オールドゲームミュージアム
23 ゲームセンターよく見る伝
24 20世紀アーケードゲーム列伝 レゲー奥の細道
25 ゲーマー用語の基礎知識 街頭電脳遊戯語録
26 新・STEP UP☆列伝 健太'Sバーチャフルライフ
27 アーケーダー・ネオ
28 ハードウェアミュージアム
29 全国ゲーセンイベント準備会
30 ジョイスティック トゥルーバーズ
31 筐体百景
32 カプコン&エス・エヌ・ケイ 絵師座談会
33 マンボ ア ゴーゴー
34 クラッキンDJ PART 2
35 ガンバリッチ
36 太鼓の達人2
37 ホンネ発見機
38 婆娑羅2
39 ビーチスパイカーズ
40 モンスターゲート
41 プライズワンダーランド特別編
42 メダル「始めてみよう」物語
43 超空間SNK
44 GGXアソシエイションXR+
45 ポップンな関係
46 コスプレ・プレイスタイル
47 アルカディア フロンティアーズ
48 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
49 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
50 設定資料集：ガンバリッチ
51 そんなんアリカ
52 ニューストランスミッター
53 デジタル・ディスク・アーカイヴ
54 猛者通信ぽペソ
55 アルカデ チャット倶楽部
56 げぃむパラのいヤ
57 パンドラキャラット改
58 彩京刑事
59 アルカディアクーポン
60 ハイスコア全国集計
61 プレゼント
62 付録：カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2 ポスター
63 その他

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

【お詫びと訂正】

アルカディア8月号におきまして、以下の誤りがありました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げるとともに、訂正させていただきます。

●116～117ページ「2D格闘から入る3D格闘」におきまして、見出しが重複しておりました。見出しの2つ目以下、正しくは以下の通りです。
「コマンド入力の感覚が違う　～入力の難しさ自体は2D格闘のほうが上だが……～」
「近距離での攻防が激しい　～このポイントこそが、3D格闘の魅力～」
「ダウン後もやることが多い　～対応パターンを増やしていこう～」

●129ページ「全国ゲームセンターイベント準備会」にて、掲載店舗の電話番号が間違っておりました。正しい連絡先は、ゲームスポット21新宿店が「03-3343-0010」、長崎セガレガロが「095-820-9757」です。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

●定期購読
近所の本屋に欲しい本がないときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番！　なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円X年間12冊=7,800円）+（80円【送料】X年間12冊=960円）=8,760円
しかも、今なら先着で150名に特製QUOカード（500円分）をプレゼント！　早速申し込むしかないぞ!!　お問合せは下記まで。

●バックナンバー
アルカディアおよびアルカディアムック（餓狼／ギルティギアゼクス）のバックナンバーも通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/　（※URLが変わりました）
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

ゲーム名

集計部門
(キャラ・コースなど)

スコア
(タイム)

面数

難易度

備考

達成日　　年　　月　　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター

名前

電話

住所

スコアネーム
（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　印

COIN OP-ED VIDEOGAME MAGAZINE
平成13年9月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻 第9号 通巻第16号
●定価650円

雑誌11547-09 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547090658